

74.

2019. május



A Játékos
Emberek
Magazinja

PLANET™



IKI

Fae

Carpe Diem

Pandemic: Róma bukása

Kedves Játékosok!

Valahol a mostani lapszámban megbújik egy cikk egy rendezvényről, aminek a címe *BOARDGAME 12*, vagy csak röviden *BG 12* volt. Ez egy hazánkban eddig ismeretlen ötletet valószínűsített meg, aminek a lényege, hogy amatőr játéktervező csapatok, mint akár te meg én, reggel 9-kor kapnak egy doboz játékkalkatrészt, mindenki egyformát, és este 9-ig, tehát 12 óra alatt működő, játszható, de persze nem kiadásra kész játékot kell belőlük hegeszteni. Nem áru-lok zsákbamacskát, a verseny iszonyú mennyiségű kreatív energiát szabadított fel, a jelentkezők jobbnál jobb ötletekkel rukkoltak elő, és ahogy azt a Megasztárban vagy az X-Faktorban már megszokhattuk: "a zsűri nehéz helyzetben van!". Eredményhirdetés május 25-én, így érdemes lesz olvasgatni a JEM következő, június 1-i számát, amelyben beszámolunk a verseny végeredményéről.

Ha megnézzük a mostani lapszámban szereplő játékokat, legalábbis témaválasztásukat tekintve mintha azokat is egy vegyes, egymással versengő csapatokból álló közösség alkotta volna.

Rögtön a borítón egy szó szerint földhözragadt játék van, hiszen a *PLANETBEN* a tereplapkák a térbeli test alapra ragadnak, mágnesesen. Ha elkészül a bolygó, az emberiség bölcsője, akkor egyszer talán szolgálhat a világűr meghódításának kiinduló pontjaként, ahogy az a *WARGATE*-ben szerepel. És ezeken a jövőbeli helyszíneken majd szabadon száguldozhatnak az ember segítői, a robotok (*SZÁGULDÓ ROBOTOK*).

De addig még sok történelmi koron kell

átverekedni magunkat. Van, hogy békésen zajlik az élet, és mindenki tehetsége szerint gazdálkodik (*IKI*) és épít (*CARPE DIEM*), de van, hogy szó szerint verekedni kell, mert a felépített vívmányokat külső ellenség fenyegeti (*PANDEMIC: RÓMA BUKÁSA*).

A borzalmak elől van, aki a hiedelmek világába menekül, az ősi hit és tudás letéteményesei, a druidák közé (*FAE*). Csak vigyázat, mert lehet, hogy menekülésünk végén újabb borzalmak várnak ránk (*ÜDVÖZLET A MÉLYBEN* és *ÜDVÖZLET ÚJRA A MÉLYBEN*).

Nyugalom, ez csak játék; ha akarjuk, becsukjuk a dobozt, pihenni küldjük az úrhajókat, a barbárokat és a szörnyeket, és leülünk egy pakli kártya vagy egy marék betűkocka mellé. Az előbbivel egy jó kis ütészívós játékot (*PAPAYOO*), az utóbbival egy keresztrejtvény partit (*BANANAGRAMS*) tolhatunk.

COREY KONIECZKA, a játékszerző, akivel mostani interjúnk készült, nem biztos, hogy támogatná az utóbbi ötletet, hisz az ő művei inkább az előbbi világokban játszódnak, de talán elmondja nekünk, hogy miért választotta ezeket a témákat játékaikhoz.

Olvassátok a JEM-et, látogassátok a JEM honlapját, kövessétek a Facebook oldalunkat és játsszatok minél többet!

Jó játékot!

A JEM Szerkesztősége

Impresszum

A JEM magazin egy online megjelenő digitális társasjáték-magazin játékosoktól játékosoknak. Megjelenik minden hónap első napján. Letölthető PDF formátumban a jemmagazin.hu oldalról.

Főszerkesztő: Hegedűs Csaba

Tördelőszerkesztők:

Benyó Dávid, Geri Ádám, Podlaviczki Blanka, Porvayné Török Csilla és Szabó Máté

Olvasszerkesztők:

Horváth Vilmos, Molnár Kolos és Rigler László

Korrektorok: Halász Erika, Kiss Csaba, és Varga Máté

Jelen számunk cikkei írták:

Bagó Dániel (Sarruken), Gál József (Tzimisce), Geri Ádám (Ádám), Hegedűs Csaba (drcsaba), Kiss Csaba (drkiss), Molnár Kolos (kolos) és Varga Attila (maat).

Hírszerkesztő: Rigler László (Főnix)

A képanyagért köszönet a magazint támogató kiadóknak!

A magazinban megjelent minden egyes cikk csak a szerzője hozzájárulásával használható fel.

A képek a magazint készítő, a cikkírók és a kiadók tulajdonában vannak, vagy a www.boardgamegeek.com-ról származnak.

Elérhetőség: jemmagazin@gmail.com.



Colordigi gyorsnyomda

Klubok! Kiadók! Figyelem!

Meghívunk titeket, hogy bemutathassátok magatokat a magazin hasábjain, és segítsétek a tartalom bővítésében. Ha be akartok szállni, írjatok a jemmagazin@gmail.com címre.

Útmutató magazinunkhoz - Az alábbiakban egy kis útmutatást adunk a JEM magazin olvasásához.

Igyekszünk kihasználni a digitális formátumban rejlő technikai lehetőségeket, és némi interaktivitást csempészni a magazinba. Ez egyelőre kattintható gombokat és szövegeket jelent. Így például a tartalomjegyzék címekre kattintva megspórolhattok némi görgetést/lapozgatást. Ugyanígy a cikkekben szereplő linkek is "élnek", kattinthatók.

A jobb oldalon látható ikonokkal a játékbemutató cikkek címe mellett találkozhattok. Velük jelezzük, hogy nagyjából kik is a játék célközönsége.



Gamer játékok - Komplexebb szabályú vagy elmélyültebb gondolkodást igénylő játékok. Játékidéjük fél órától akár több óráig is tarthat.



Családi játékok - Olyan könnyen tanulható társasok, amiket 6 éves kortól bárki hamar elsajátíthat, de megvannak a maguk mélységei. Eltölthetünk velük pár percet, de tarthatnak egy óráig is.



Gyerekjátékok - Társasjátékok az óvodásoknak és kisiskolásoknak.



Partijátékok - Olyan játékok, amikben a legfőbb cél, hogy jól érezzük magunkat. Főszerepben a kommunikáció, az ügyesség, a kreativitás és az improvizáció. Több fővel az igaziak.



Logikai játékok - Egy- és kétszemélyes fejtörők vagy absztrakt gondolkodást igénylő taktikai játékok.



Fejlesztőjátékok - Kisgyerekek, óvodások és kisiskolások számára kidolgozott játékok gondolkodásuk, érzelmeik és készségeik játékos fejlesztésére.

Tartalomjegyzék



Üdvözet (újra) a Mélyben

Ismertető

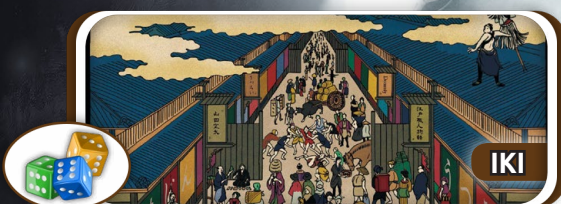
6



Pandemic: Róma bukása

Ismertető

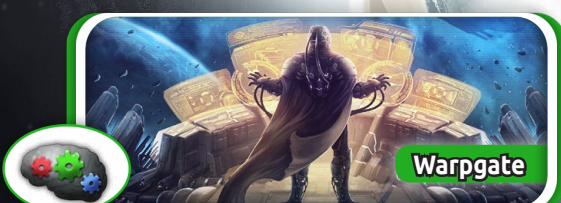
10



IKI

...a világ körül

17



Wargate

Ismertető

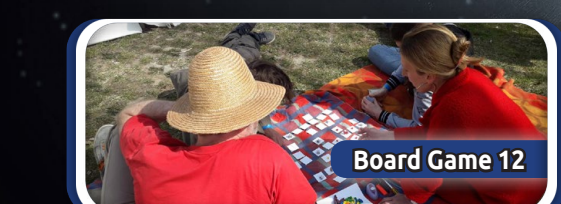
22



Carpe Diem

Ismertető

28



Board Game 12

Beszámoló

32

4

Ismertető



Planet

8

Ismertető



Papayoo

13

Ismertető



Száguldó Robotok

20

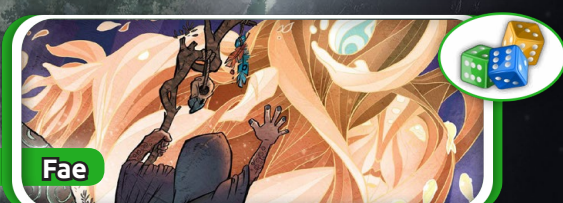
Ismertető



Bananagrams

26

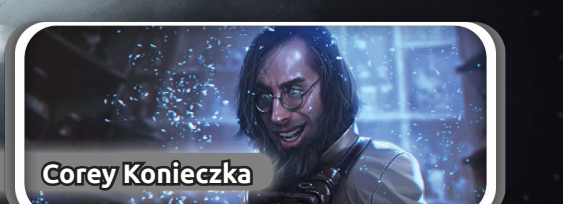
Ismertető



Fae

30

Interjú



Corey Konieczka



ISMERTETŐ

PLANET

A TAVALYI ÉV FORMAI SZEMPONTBÓL EGYIK LEGINKÁBB MEGLEPŐ TÁRSASJÁTÉK ÚJDONSÁGA A *PLANET* VOLT, AMI A HÁROMDIMENZIÓS ÉPÍTKEZÉS EGY ÚJ SZINTJÉT EMELTE BE A TÁRSASJÁTÉKOK VILÁGÁBA. PERSZE KORÁBBAN IS LÉTEZTEK OLYAN JÁTÉKOK, AMELYEKBE TÉRBE IS KELLETT MOZOGNI, TEVÉKENYKEDNI, ILYEN PL. AZ ABSZTRAKTOK KÖZÜL A *PUEBLO* VAGY A *JUNK ART*, AHOL KÜLÖNBÖZŐ ELEMKBŐL KELLETT ÉPÍTKEZNI, VAGY AZ EURÓK VILÁGÁBÓL A MA MÁR NAGYON NEHEZEN FELLEHETŐ *GINKGOLIS*, AHOL A LAPKÁKAT NEM CSAK EGYMÁS MELLÉ, HANEM EGYMÁS TETEJÉRE IS PAKOLHATTUK - EZEK AZONBAN TELJESEN MÁS ÉLMÉNYT NYÚJTANAK, MINT A *PLANET* DODEKAÉDERE.

MIÉRT ÉPÍTENÉNK SEREGET, VÁROST VAGY CIVILIZÁCIÓT, HA BOLYGÓT IS LEHET?

A *PLANET* valójában egy igen egyszerű, draftolós, lapkalehelyező játék. A játékosok körönként választanak maguknak egy-egy mágneses ötszöget, amelynek öt részre osztott felületén különböző tájtypusok találhatók (hómező, erdő, sivatag, tenger vagy hegyvidék), jellemzően lapkánként 2-3 különböző tájjal. A választott lapkát felrakják jövődöbeli bolygójuk, a hozzávetőleg tenyérnyi méretű dodekaéder valamelyik üres oldalára, és így haladnak addig, amíg a 12. kör végére teljesen be nem fedik azt.

Közben a 3. körtől kezdve különféle állatkártyákért versengenek, amelyekből három verzió van: az egyiket az szerezheti meg, akinek egy adott tájtypusból a legnagyobb egybefüggő területe van; a másikat az, akinek az ominózus típusból a legtöbb különálló területe van; a harmadikat pedig az, akinek szintén egy adott típusból a legnagyobb olyan területe van, amihez valamelyik oldalról kapcsolódik (vagy egyes kártyáknál pont fordítva, nem kapcsolódik) egy másik meghatározott tájtypus.

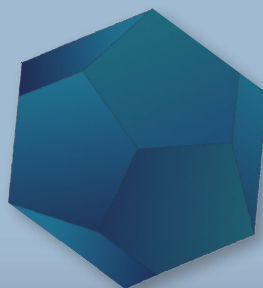
Ezek az állatkártyák a tájtypusok 5 színében érhetők el. Pontozásukra a 12. kör végén kerül sor, és darabonként 1 vagy 2 pontot érhetnek. Min múlik ez? Korábban nem említettem, hogy minden játékos a meccs legelején kap egy titkos célt, ami az 5 tájtypus egyikéhez kapcsolódik. Ha saját bolygójába elegendő mennyiséget épít be a célként meghatározott tájból, a játék végén további pontokat - mennyiségtől függően 2-t, 4-et, 6-ot, 8-at vagy 10-et - szerezhetsz. A játékosok minden olyan állatkártyáért, amelynek színe megegyezik célkártyájuk színével, 1, az összes többiért pedig 2 pontot kapnak. Ezen kétféle forrásból származó pontok összeadásával alakul ki a végeredmény.

8+ 2-4 30-45'

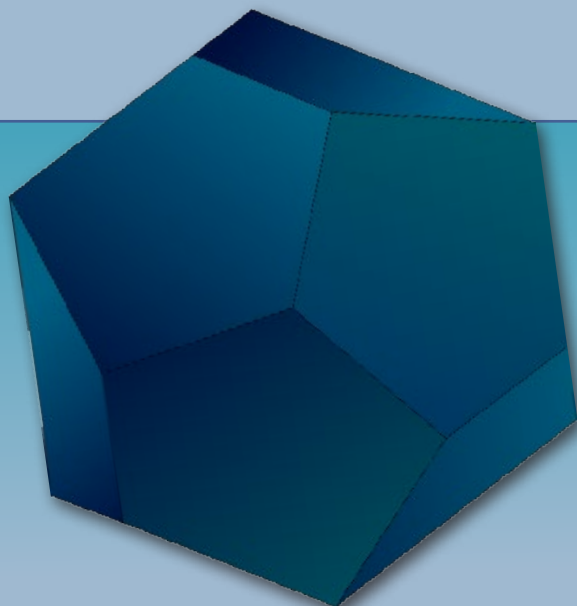
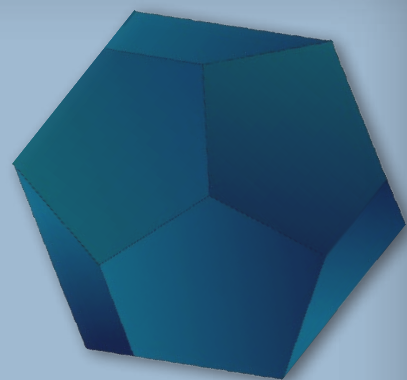


BOLYGÓÉPÍTÉS VILLÁMGYORSAN

A *PLANET* egy könnyed, gyors családi játék, ami a kézbe fogható bolygó miatt egyedi élményt nyújt, különösen gyermekek számára. A koncepció legnagyobb értéke egyértelműen a dodekaéder, hiszen ugyanez a játék síkban meglehetősen egysíkú és unalmas lenne a műfaj olyan klasszikusaihoz képest, mint a *CARCASSONNE*, a *KINGDOMINO* vagy a *SKYE SZIGETE*. A térbeli építkezés kétféle hatással lehet a játékosokra: jobb esetben fejleszti térképészeti képességeiket, térérzékelésüket, rosszabb esetben azonban növelheti az analízis-paralízis veszélyét, ha valaki elveszik a térben. Mindemellett gyakorlott játékosok számára gyorsan unalmassá válhat, kisgyerekes családok azonban sokáig megtalálhatják vele a számításukat, különösen, ha a sikert meglovagolandó a szerző (akivel a magazin egy korábbi számában már készítettünk [interjút](#)) előbb-utóbb egy kiegészítőt is kiad társasjátékához.



Sarruken



Mi az a dodekaéder?

A dodekaéder a háromdimenziós térben fellelhető ötféle szabályos test egyike: 12 oldala van, a 12 oldal mindegyike egy szabályos ötszög. A másik 4 szabályos test a tetraéder (négyoldalú dobókocka), a kocka (hatoldalú dobókocka), az oktaéder (nyolcoldalú dobókocka, vagy máshonnan nézve egy aljánál tükrözött piramis) és az ikozaéder, aminek 20 oldalát egyenlő oldalú háromszögek alkotják.



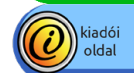
Planet

Tervező:
Urtis Šulinskas

Megjelenés:
2018

Kiadó:
Gémklub

Kategória:
lapkalehelyezős, draftolás



8+ 2-4 30-45'



GÉMKLUB



ISMERTETŐ

8+ 2-4 30'

ÜDVÖZLET (ÚJRA) A MÉLYBEN

AMIKOR KIBONTJA AZ EMBER ENNEK A KÉT JÁTÉKNAK A KIS DOBOZÁT, NEM GONDOLJA, HOGY TULAJDONKÉPPEN EGY "DUNGEON CRAWLER" JÁTÉKOT TART A KEZÉBEN. EGY LABIRINTUSBA KELL AZ EGYIK JÁTÉKOSNAK LEKÜLDENIE AZ AKTUÁLIS KALANDOZÓT, BÍZVA ABBAN, HOGY TÚLÉLI AZ ÉLMÉNYT, ÉS GYŐZELMI PONTOT HOZ NEKI EBBEN A GYORS FILLER JÁTÉKBAN. TERMÉSZETESEN NEM HAGYOMÁNYOS ÉRTELEMBEN VETT KALANDOZÁSRA HÍV A JÁTÉK, HANEM EGY FANTASY TÉMÁJÚ TAKTIKAI CSATÁRA SZÉP GRAFIKÁVAL ÉS EGY JÓPOFA SZERENCSEKÍSÉRTŐ MECHANIKÁVAL ([LÁSD JEM 65. SZÁM](#)), 2-4 JÁTÉKOS RÉSZÉRE.

MASATO UESUGI 2013-as *WELCOME TO THE DUNGEON* nevű játéka sikere miatt egy második részt is megért, ANTOINE BAUZA segítségével 2016-ban megjelent a *WELCOME BACK TO THE DUNGEON*, és a két játék a REFLEXSHOPnak köszönhetően immáron magyarul is elérhető. A két játék teljesen azonos mechanikával működik, annyi a különbség, hogy az új rész egy kis segédtablát is tartalmaz a karakter életpontjainak kezeléséhez, illetve kevésbé hagyományos fantasy karakterekkel is operál (pl. Hercegnő).

A játék elején kiválasztunk a négy lehetőségből egy kalandozót, és elhelyezzük mellé a felszerelési tárgyait. Megkeverjük a szörnyepaklit, és felváltva húzunk belőle, majd vagy berakjuk a szörnyet a labirintusba, vagy félretesszük, azonban ebben az esetben el kell vennünk a kalandozónk egyik tárgyát, ezzel gyengítve a hőst. Ezt addig ismételjük, amíg egy ember kivételével mindenki passzol, az utolsó bátor vállalkozónak pedig le kell vezetnie a hőst a katakombákba, remélve, hogy sikeresen túléli a kalandot, győzelmi pontot hozva a játékosnak. Abban az



esetben, ha meghal, a játékos kap egy büntetőpontot, ha kap még egyet, kiesik a játékból. Ellenben a második győzelmi pont a győzelmet jelenti.

A szörnyek a kis goblintól a félelmetes sárkányig terjednek, a felszerelési tárgyak azonban akár a legerősebbek ellen is tudnak segíteni, amíg a hősnél vannak. A játék lényege, hogy ügyesen szálljunk ki, vagy maradjunk bent, és juttassuk végig hősünket a labirintuson, begyűjtve jól megérdemelt pontunkat.

A karton komponensek vastagok, strapabíróak, a grafikák gyönyörűek és hangulatosak, ugyanakkor a szörnyek nem félelmetesek, így akár gyerekekkel is remekül játszható. A második részben található tábla segít a játékmenetben, ugyanakkor nem nélkülözhetetlen. A doboz kicsi, de erős, így könnyedén magunkkal vihetjük utazásra is ezt a remek játékot.

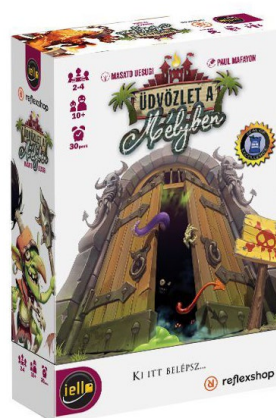


A két játék nagyon hasonló, mindössze a karakterek és felszereléseik mások, az életerő jelző tábla extraként megjelenik a második részben, illetve szintén az új verzióban van 6 extra szörny különleges képességekkel, amiből kettőt felhasználnak a játékosok a játék során. Mindenkinek ízlése szerint tudom ajánlani bármelyiket, nem szükséges megszerezni mindkettőt, de aki szeretne változatosan játszani mind a 8 kalandozóval, annak érdemes lehet beruházni a régi és az új verzióra is.

Tzimisce



REFLEXSHOP



Üdvözlés (újra) a mélyben

Tervező:

Masato Uesugi (Antoine Bauza)

Megjelenés:

2013, 2016

Kiadó:

iello, Reflexshop

Kategória:

szerencsekísértő, memória, játékoskiejtés



board
game
geek



board
game
geek

8+ 2-4 30'



ISMERTETŐ

PAPAYOO

AKI VOLT SORKATONA - CSAK A FIATALABB OLVASÓINK KEDVÉERT JEGYZEM MEG, HOGY EZ 2004-IG KÖTELEZŐ VOLT A 18 ÉVET BETÖLTÖTT FÉRFIAKNAK -, AZ TUDJA, HOGY A KIKÉPZÉSI IDŐSZAK UTÁN AZ ŐRSÉGET LESZÁMÍTVÁ KEVÉS ELFOGLALT-SÁGA VOLT A KATONÁKNAK, ÉS A SOK SZABADIDŐT A LAK-TANYÁN BELÜL KELLETT ELTÖLTENI. 1990-BEN NEM VOLTAK ELTERJEDVE A TÁRSASJÁTÉKOK, EZÉRT ALAPVETŐEN KÁRTYÁ-ZÁSSAL ÜTÖTTÜK EL AZ IDŐT. VOLT EGY ÁLLANDÓ NÉGYES CSAPATUNK, AKIKKEL RENGETEGET KÁRTYÁZTUNK. AZ EGYIK LEGGYAKRABBAN JÁTSZOTT JÁTÉKUNK AZ ÁLTALUNK CSAK SZENT JOHANNA NÉVEN ISMERT FEKETE MACSKA JÁTÉK VOLT.

A WINDOWS BÓL JÓL ISMERT FEKETE MACSKA ÉS „BARÁTAI”

A játék számos néven ismert (Fekete macska, Johanna, Szent Johanna, Szívek, Fekete hölgy szívei, Pikk Dáma, Pikk Dönci). 52 lapos francia kártyával játsszák, vagyis jokerek nélkül. Minden lapot kiosztunk, azaz mindenki 13 lapot kap. Színre színt kötelező tenni, de a felülütés nem kötelező, adu nincs, ha nincs a hívott színből, akkor arra bármilyen más színt rakhatunk. Minden ütés 10 plusz pontot ér, vagyis 130 plusz pont vihető ütésekből. Minden elvitt kör lap (piros szív) a számértékének megfelelő mínusz pontot ér, kör bubi -11, kör dáma -12, kör király -13, kör ász -14-et ér, ez így 104 mínusz pont, és ehhez jön a pikk (fekete levél) dáma (Johanna), amely -26 pontot ér. Így összesen 130 plusz és 130 mínusz pont szerezhető, vagyis a négy játékos egy körben szerzett pontjainak összege nulla.

Ez egy taktikus játék, amelyet nem lehet megunni; rengeteg partit lenyomtunk négyesben, mert gyakorlatilag csak úgy tökéletes. Éppen ezért, amikor először találkoztam a PAPAYOO-val, húztam a számat, hiszen egy eleve jó játékot miért kellett más formában kiadni, de miután játszottam vele, megváltozott a véleményem. Egyszerűbb, könnyebben tanítható, és még szórakoztatóbb is, mint az eredeti verzió.

ELŐD, UTÓD, VÁLTOZÁSOK

A PAPAYOO-ban nincsenek bubik, dámák, királyok, ászok, csak számos lapok vannak, és van egy ötödik szín, illetve egy dobókocka. A négy alapszín, a citromsárga, narancssárga, rózsaszín, és kék lapok egytől tízig vannak számozva, és a rajtuk lévő szimbólumok megegyeznek a francia kártya szimbólumaival. Az ötödik szín a fekete, amelyre egytől húszig kerültek számok. Itt nincsenek plusz pontok, csak mínusz pontok. Minden fekete lap annyi mínusz pontot ér, amennyi a lap értéke, és ehhez jön

6+ 2-8 30'



még az egyik színes lap 7-es lapja, ami 40 mínusz pont. Az, hogy melyik színes 7-es ér ilyen sok mínuszt, azt minden körben a kocka dönti el.

A 4x10 és 1x20 kártya miatt összesen 60 kártya van a játékban az eredeti 52 helyett. Ez azért jó, mert a 60 maradék nélkül osztható 3-mal, 4-gyel, 5-tel, 6-tal. Ha heten vagy nyolcan játszunk, akkor a négy színes lapból ki kell venni az 1-es értékű lapokat. Így elérték, hogy háromtól nyolc főig lehet játszani a játékot, ami már elég sok társaságot lefed. A játék elején kiosztjuk a játékoszámnak megfelelő lapokat, majd átadunk 3-5 lapot a szomszédunknak. Ez is igen szórakoztató része a játéknak, mert ilyenkor hiába szabadulunk meg a rossz lapoktól, a szomszédtól még rosszabb lapokat kaphatunk. Ezért aztán már a játék elején sűrűn „megköszönjük” a másoknak a lapjainkat, így még el sem kezdődött a játék, de a „beszólások” máris sűrűn röpködnek.

Ezt követően dobunk a 8 oldalú dobótesttel, ami megmutatja, melyik lap ér mínusz negyvenet, és miután már túl vagyunk a lapok átadásán, ilyenkor csak csöndesen káromkodunk magunkban. A játék szabályai azonosak: színre színt kötelező tenni, felülütés nem kötelező; ha nincs a hívott színből, akkor arra bármilyen más színt rakhatunk. És ez utóbbi a legfontosabb, hiszen ha sikerül színhiányt kialakítanunk, akkor onnan már tudjuk szórni a lapokat. Miután csak mínusz pontok vannak, ez a kárörvendés játéka, hiszen amikor csak lehetőségünk van, szórjuk ki a kezünkéből a mínuszt érő fekete lapokat és a -40-et érő papayoo-t, különben a végén még nálunk ragad. Persze nem szabad megsértődni, ha kapunk ilyen lapokat, mert legközelebb majd mi adunk másoknak.

HAVEROK, BULI, PAPAYOO!

A játékban mínusz 250 pontot lehet szerezni, tehát ez oszlik el a játékosok között. Annyi kört játszunk, ahány játékos van, vagyis mindenki egyszer lesz kezdő, és a játékot az nyeri, aki a legkevesebb pontot gyűjtötte. A játéknak van egy alapvető taktikája: lehet számolni a kimenő lapokat (nem olyan nehéz, mint amennyire elsőre hangzik), igyekezni kell színhiányt létrehozni a kezünkben, minél inkább szabadulnunk kell a kezdéstől, satöbbi, de természetesen nagy a szerencse szerepe, nagyon sok függ attól, hogy milyen kártyákat kapunk az osztásnál. Ha rosszul jönnek ki a lapok, például nincsenek a kezünkben kis értékű fekete lapok, akkor bármilyen jól játszunk, simán írhatunk 100-200 mínusz pontot is. Ha valakinek a *FEKETE MACSKÁBAN* sikerül úgy alakítani az ütéseit, hogy minden pontos lapot elvisz, akkor helyette mindenki más kap mínusz pontot. Nem úgy a Papayoo-nál, ahol hiába viszi el valaki az összes mínusz lapot, akkor is ő kapja meg az összes büntető pontot!

Ezt a játékot nem lehet és nem is szabad komolyan venni, viszont nagyon jól lehet közben szórakozni. Igazi partijáték, talán ez a legtöbbet játszott játékom, és az a játékom, amit már szinte minden társaságommal játszottam. Persze egy jó alaptól könnyű jó játékot csinálni, de a játékon pont annyit változtattak, ami egyszerűsítette, könnyebben elmagyarázhatóvá tette. Ez az a játék, amely számomra hangulat szempontjából egy alapműnek számít; az, amelyet nyugodt szívvel tudok ajánlani mindenki számára, akár kezdő, akár tapasztalt játékos.

A HÉT GAMERÉNEK mindig felteszik azt a kérdést, hogy melyik az a játék, amely szerint méltatlanul eltűnik a BGG ranglista sűrűjében, pedig elől lenne a helye. Miután szegény PAPAYOO a 8808. helyen van, én azt mondanám, hogy ennek a játéknak a parti játékok között az első 30 között lenne a helye. A rengeteg játékom miatt nem sok van, ami annyiszor előkerült már, hogy be kellett szereznem egy újat belőle, mert „rongyosra játszottam”, de a PAPAYOO ilyen.

maat



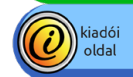
Papayoo

Tervező:
Nem ismert

Megjelenés:
2010

Kiadó:
Gigamic

Kategória:
ütésvívós, kártyajáték



6+ 3-8 30'



ISMERTETŐ

8+ 1-5 60'

PANDEMIC: RÓMA BUKÁSA

HA VALAKI ÚGY KIÁLT FEL A *PANDEMIC: RÓMA BUKÁSA* LÁTTÁN, HOGY „ÚRISTEN, EGY ÚJABB *PANDEMIC* KLÓN!”, VAGY HOGY „MEGINT EGY ÚJABB BŐR LEHÚZÁSA A *PANDEMICRŐL!*”, ANNAK NEM VALÓ SEM A JÁTÉK, SEM EZ A CIKK. ÉN RAJONGOK AZ ALAPJÁTÉKÉRT, IMÁDOM A LEGACY KIADÁSOKAT, GYŰJTÖM A *PANDEMIC* JÁTÉKOKAT, KIEGÉSZÍTŐKET A TÁRSASPOLCOMRA. ENGEM LENYŰGÖZ, HOGY KÉPESEK MINDEN ÉVBEN A *PANDEMIC* VILÁGBAJNOKSÁGRA

ÚJABB ÉS ÚJABB JÁTÉKOKAT KÉSZÍTENI, SPANYOLORSZÁGRA *PANDEMIC: IBÉRIÁT*, HOLLANDIÁRA *PANDEMIC: RISING TIDE*-OT, A 2018-AS OLASZORSZÁGI VÉBÉRE PEDIG *PANDEMIC: RÓMA BUKÁSÁT*. A CIKKBEN AZ ALAPJÁTÉKRA ÉS ANNAK MECHANIKÁJÁRA GYAKRAN HIVATKOZOM, ÍGY AKI AZ ALAPJÁTÉKOT NEM ISMERI, JAVASLOM ELOLVASNI AZ ERRŐL SZÓLÓ [CIKKÜNKET](#), [JÁTÉKTIPPEINKET](#).



PANDEMIC VB = ÚJ PANDEMIC JÁTÉK

Éppen azért, hogy ne legyen egyszerű *PANDEMIC* klón, mindegyiknél változtattak valamit. Az alapjátékhoz egyértelműen a *PANDEMIC: IBÉRIA* áll közel, hiszen ott is a betegség ellen küzdünk, de nem vírusok terjednek, hanem a betegek száma növekszik. De nem csak a téma, hanem a játék tematikája is közel van az eredetihez. Valaki szerint ez jobb is, mint az eredeti, valaki szerint pedig így, hogy ennyire hasonlít, csak egy utánpótlás. A *PANDEMIC: RISING TIDE* viszont eltérő megközelítést kapott, hiszen itt már nem a betegségek, hanem az árvizek ellen kell küzdeni Hollandiában, és ennek megfelelően gáttakkal tudjuk a víz terjedését megakadályozni, és az árvíz kockák terjedése is teljesen másként történik, mint a vírus kockáké. A játék tematikájának megfelelően úgy terjednek a kockák, ahogy a víz árasztja el a területeket.

A *RÓMA BUKÁSA* nevének megfelelően a Római Birodalom végnapjaiban játszódik, amikor több irányból törnek be barbár törzsek a Birodalom területére. Feladatunk: küzdeni az öt barbár törzs ellen, és megvédeni Rómát. Az új témának megfelelően a játékmenet is változik. Itt az öt törzset jelképező kockák felelnek meg az alapjáték vírus kockáinak, de a történelmi

hűség miatt ezek a törzsek nem tudnak akárhol felbukkanni, mint a vírus kockák, hanem az angolszászok és frankok északról, a vandálok észak-keletről, a hunok középről, a vizigótok és az osztrogótok keletről érkeznek.

MINDEN ÚT RÓMÁBA VEZET

A játék menete a megszokott:

- » 4 akció végrehajtása
- » 2 játékos kártya húzása
- » kockák terjedése, vagyis a városok támadása.

Miután az ókorban vagyunk, ezért utazni a szomszédos városokba tudunk, illetve egy kártya eldobásával egy kikötővárosból egy másik kikötővárosba tudunk hajózni. Itt is tudunk kártyákat átadni egymásnak, itt is tudunk építkezni, de itt nem kutatóállomásokat, hanem erődöket építünk, ahová légiókat toborozhatunk. Minél inkább betörnek a barbár hordák a Birodalom területére, minél nagyobb az inváziós szint, annál nehezebb légiót toborozni. Csatázni tudunk az adott városba betörő barbárokkal, ami az alapjáték betegségkezelés akciójához hasonlít. A csatához légiókra van szükségünk, és

a csata eldöntéséhez speciális kockákkal dobunk, méghozzá annyival, amennyi légió az adott városban tartózkodik. Majd a dobásnak megfelelően veszünk le a városról barbár kockákat és légiókat, mert bizony a harcban saját csapatainkat is veszteség érheti. Ahogy az alapjátékban a megfelelő színű városkártyák összegyűjtésével felfedezzük a vírus ellenszerét, itt a megfelelő színű és számú városkártyákkal szövetséget kötünk a barbárokkal. A szövetséges barbárok továbbra is támadhatnak Róma ellen, ami szintén tematikus, hiszen Rómának a barbárokkal való megállapodásai sokszor bizonytalanok voltak, felbomlottak. De a szövetséges barbárok kapcsán egy új akció nyílik meg, ezek közül ugyanis toborozhatunk légiókat, ami szintén megfelel a történelmi valóságnak. Ilyenkor pedig a barbárkockák légiós figurákká válnak.

Ha végeztünk a négy akciónkkal, akkor két városkártyát húzunk. Az alapjátékban a városkártyák közé vannak bekeverve a fertőzés kártyák, itt lázadás kártyákat keverünk be a városkártyák közé, de a mechanizmus hasonló. Jön a pakli aljáról egy új városkártya, ahová barbárkockákat helyezünk, növeljük az inváziós szintet, és a dobópakli újrakeverésével az inváziós szintnek megfelelően helyezünk fel új barbárkockákat. De ahogy mondtam, a barbárok a vándorlási útvonaluknak megfelelően támadják meg sorban a városokat, tehát az adott várost csak akkor tudják megtámadni, ha már vannak ott barbárok, vagy a vándorlási útvonal előtti városban tartózkodnak. Ha nincs ilyen, addig megyünk vissza a vándorlási útvonalon, míg ilyen városra nem akadunk. Ha van légió a városban, akkor megakadályozzák a város elfoglalását, kicsit hasonlóan, mint a vízcseppek a *PANDEMIC: IBERIÁBAN*, csak itt a légiók nem egy területet, hanem egy várost védenek. Ha erőd is van a városban, akkor egy légió is képes a város védelmére, de ha nincs, akkor a barbárok rajtaütnek a légiókon, és ilyenkor minden légióra szükség van a város védelmé érdekében, azaz egy barbárkocka több légiót is kiüthet.



egy korrupt esemény is, amely erősebb, mint a normál esemény, de egyben hanyatlást is okoz.

VAE VICTIS (JAJ A LEGYŐZÖTTEKNEK!)

Akkor győzünk, ha minden törzzsel szövetséget kötöttünk (mint az alapjátékban az összes ellenszer felfedezése), vagy ha van olyan törzs, amellyel nem kötöttünk szövetséget, akkor ennek a törzsnak nem lehet fent egy kockája sem a táblán, vagyis egyik törzs sem fenyegeti a Birodalmat. Vesztenek a játékosok, ha elfogynak a barbárkockák, ha már nem tudnak városkártyát húzni, ha a hanyatlásjelző eléri a hanyatlássáv végét, vagy ha a barbárok kifosztják Rómát, azaz ha már a negyedik barbárkockát is fel kell oda helyezni egy színből.

A hanyatlássáv elég hosszú, nem látok esélyt, hogy simán a városok kifosztásával eljuthatunk az aljág, csak akkor, ha az eseménykártyáknál többször is az erősebb eseményt használjuk, és úgy toljuk lefelé a hanyatlásjelzőt. Róma kifosztását is viszonylag könnyű megakadályozni, mert minden törzsnak hosszabb útvonalat kell megtennie, míg eljut Rómába, és ezt viszonylag könnyű megakadályozni. A barbárkockák elfogyásának kicsit nagyobb az esélye, de egy komolyabb csatával elég sok kockát tudunk visszahelyezni a kiinduló helyre, és így könnyű megakadályozni a kockák elfogyását. A legnagyobb veszély a kártyák elfogyása, mert öt törzzsel is szövetséget kell kötünk. Ugyan 31 városra összesen 49 kártya van (azokból van több, amely városok több törzs vándorlási útvonalába is esnek), de a szükséges kártyák összegyűjtése minden törzs esetében elég nehéz feladat, mivel mozgásunk sokszor korlátozott, nehezen tudunk egymásnak kártyákat átadni, és még nehezebb, ha a lázadaskártyák számának emelésével nehezítünk a játékon, és gyorsítjuk a barbárok beáramlását a Birodalom területére.



Ha már a negyedik barbárkockát kellene egy városba letenni, akkor a várost kifosztják. Ilyenkor a hanyatlásjelzőt mozgatni kell, és minden szomszédos városra – a vonulási útvonaltól függetlenül – felteszünk egy barbárkockát.

A *PANDEMIC: RÓMA BUKÁSÁBAN* is találunk eseménykártyákat, amelyek kijátszása nem akció, és sokat segítenek egy-egy nehéz helyzetben, de ez itt komolyabb döntés elé állítja a játékosokat, mert minden eseménykártyán a normál eseményen kívül van

RÓMA BUKHATNA?

Nekem tetszik ez a római verzió. Persze én elég elfogult vagyok a *PANDEMIC* irányában, de úgy érzem, pont annyit változtattak az alapjátékon, hogy az érzés megmaradjon, hogy ez egy *PANDEMIC* alváz, de már egy teljesen más motor. Tematikussá tették a törzsek vándorlásával, tematikussá tették a térképpel (bár a térkép tematikussága mind az *IBÉRIÁBAN*, mind a *RISING TIDE*-ban már megjelent). A csatakockák persze szerencsét visznek a játékba, és mi is jártunk úgy, hogy egy csata során mindhárom légió megsemmisült, miközben egyetlen barbárt sem sikerült visszaverni, de nem olyan vészes még így sem a szerencse szerepe, hogy azt ne lehessen elviselni. Az is érdekes, hogy a csatakockákon van egy római sas szimbólum; ha azt dobjuk, akkor a karakterünk különleges képességei lépnek életbe. Döntési helyzet elé állítanak az eseménykártyák is: a gyengébb vagy az erősebb segítséget kérjem, de akkor viszont vállalnom kell a hanyatlást is.

A játékot dicséretes gyorsasággal jelentette meg a *GÉM Klub* magyarul. Ennek sajnos meg is lett a böjtje, ugyanis a szerepkártyák különleges képességeibe több fordítási hiba is csúszott. Így például a kártya szerint ha római sas szimbólumot dobunk, akkor nem kötelező végrehajtani a büntetést, a légiók levételét. Nyilván ennek így nincs értelme, hiszen ki akar önként büntetést elszenvadni; ez egy kötelező lépés, de a kártyán

feltételes módon van megfogalmazva. Bosszantó, hogy nem csak a szabályban, hanem több kártyán is elírás történt, amit éppen ezért házilagos módszerrel nehéz javítani, de ha figyelünk a helyes szabályokra, akkor simán játszható a játék.



Vannak, akiknek a Pandemic témája, a vírusok terjedése nem jön be, nekik talán jobban tetszik a történelmi szemléletű barbár támadás. És nyilván a Pandemic rajongóknak illik kipróbálni ezt a verziót is, és maguknak eldönteni, hogy ezt már csak a sokadik unalmas verziónak tartják, vagy egy újabb ügyes játékvariációnak, amely méltó helyet foglal el a Pandemic gyűjteményben. Én egyértelműen ez utóbbira szavazok.

maat



Pandemic: Róma bukása

Tervező:

Matt Leacock, Paolo Mori

Megjelenés:

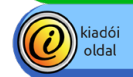
2018

Kiadó:

Z-Man Games, Gémklub

Kategória:

kooperatív, kockadobós



8+ 1-5 60'



GÉM Klub



ISMERTETŐ

SZÁGULDÓ ROBOTOK

10+ 1-99 30-40'

HA EGY MONDATBAN KELLENE JELLEMEZNEM A KIADÁSÁNAK 20. ÉVFORDULÓJÁT IDÉN ÜNNEPLŐ SZÁGULDÓ ROBOTOK CÍMŰ TÁRSASJÁTÉKOT, AZT MONDANÁM, HOGY A VALAHA VOLT LEGINKÁBB AGYSIBBASZTÓ OLYAN TÁRSASJÁTÉK, AMI-NEK A SZABÁLYA MAXIMUM 5 PERC ALATT ELMONDHATÓ.

AZ ÖSSZESEN 9 NYELVEN, SZÁMTALAN VERZIÓBAN KIADOTT SZÁGULDÓ ROBOTOK EGY ABSZTRAKT, VALÓS IDEJŰ LOGIKAI JÁTÉK. MÉG A NEHÉZ EURÓK EGYIK NAGYMASTERÉNEK TARTOTT VITAL LACERDA JÁTÉKAI (PL. VINHOS, KANBAN, LISBOA, CO2, THE GALLERIST) KÖRÜL SEM SZOKTAK OLYAN ELKESEREDETT TEKINTETTEL, NÉMÁN KONCENTRÁLVA, MIND-KÉT KEZÜKKEL A FEJÜKET FOGVA ÜLNI A JÁTEKOSOK, MINT A SZÁGULDÓ ROBOTOK ESETÉBEN. MIÉRT VAN EZ, HA AZ ELŐBB EMLÍTETT KOLOSSZUSOKKAL ELLENTÉTBEN A SZABÁLY ITT PIL-LANATOK ALATT ÖSSZEFOGLALHATÓ?

A modulárisan felépíthető játéktábla egy falakkal körülvett, 16x16-os rács, amin a 4 roboton kívül néhol falak, középen egy 2x2-es elzárt terület, valamint véletlenszerűen elszórva színes jelek találhatók. A játékosok minden körben kisorsolnak egy korongot, amely az előbb említett színes jelek valamelyikét ábrázolja. A feladat mindenki számára az, hogy a lehető leggyorsabban eljuttassa a táblán a színes jelhez a jel színével egyező színű robotot. Tehát a játékosok nem valamelyik robottal vannak, mindenki használhat minden robotot.

A mozgás szabályai igen egyszerűek: egy robot a 4 irány bármelyikébe mozoghat, megállni azonban csak akkor állhat meg, ha falba, a játéktábla szélébe, a 2x2-es középső elzárt területbe vagy egy másik robotba ütközik - magától soha! Az adott kört az a játékos nyeri, aki a lehető legkevesebb lépésből tudja eljuttatni az adott robotot a kisorsolt jelhez. Mivel a tábla aránylag kevés falat tartalmaz, ahol meg lehet állni és irányt változtatni, ezért nem ritka, hogy 8, 10 vagy még több lépés is szükséges ehhez. Még egyszer hangsúlyozom, hogy a robotok nem tartoznak egyik játékoshoz sem, így senki sem foghatja meg őket, ily módon kísérletezve ki a legrövidebb útvonalat - mindez azt eredményezi, hogy fejben kell elképzelni, modellezni és megrajzolni az útvonal összes lépését.

Amint valaki rálel egy lehetséges útvonalra, bemondja, hogy hány lépésből áll, és megfordítja a homokórát. Ekkor a többieknek hozzávetőleg egy percük van arra, hogy egy jobb, azaz gyorsabb variánst találjanak ki. Amikor lejárt az idő, annak kell bemutatnia az útvonalat, aki a legalacsonyabb számot mondta, azaz akinek a legkevesebb lépés szükséges ehhez. Ha sikerül, megkapja a színes jelet tartalmazó korongot, ha



nem, akkor pedig a második legalacsonyabb szám bemondója próbálkozhat. A játék akkor ér véget, ha elfogytak a korongok, a győztes pedig az, aki a legtöbbet gyűjtötte ezek közül.

Fontos megjegyezni, hogy a megoldás során nemcsak az a robot mozgatható, amelyiknek el kell jutnia a jelhez, hanem a többiek is, annak érdekében például, hogy olyan helyre álljanak, ahonnan főhősünk jó irányba tud lepattanni.

A fentiekben ismertetett alapjáték többféleképpen módosítható, variálható. Egyrészt maga a tábla is moduláris, másrészt vannak olyan tábladarabok, amiken féligáteresztő falak találhatók: egy bizonyos színű robot lepattan róla, de a többi átengedi. Ezen kívül használható egy ötödik, ezüst színű robot is, aminek az a specialitása, hogy bármelyik jelet megszerezheti.

Családoknak és komoly játékosoknak egyaránt melegen ajánlott a SZÁGULDÓ ROBOTOK, ami a társasok között élemedetnek számító kora ellenére a mai napig is különlegesen jó játék. A szerencse ugyan semmilyen szinten nem játszik szerepet benne, mégsem kell félnie tőle gyengébb térlátással rendelkezőknek sem, hiszen a gyakorlott játékosok könnyen adhatnak előnyt a tapasztalatlanabbaknak. A felzárkózást segíti az egyik pontozási szabály is: azok közül, akik ugyanannyi lépésből tudják elvinni a

robotot a célhoz, mindig a legkevesebb ponttal, azaz megszerzett koronggal rendelkező játékos mutathatja meg a megoldást, így szerevezve meg újabb pontját.

Egészen különleges módon dolgoztatja meg az agytekervényeket a SZÁGULDÓ ROBOTOK. Vannak olyanok - nem is kevesen -, akiket rögtön elriaszt a játék nehézsége és stílusa, azokat azonban, akik rászánnak némi időt, jó eséllyel elbűvöli az egyszerűségben rejlő zsenialitás. Szerencsére gyorsan rá lehet érezni a sikerhez szükséges algoritmikus gondolkodásra - ehhez nem is kell feltétlenül aktívan beszállni a játékba, elegendő lehet, ha megfelelő ideig nézzük a játékosokat, és közben mi is megpróbáljuk kitalálni a megfelelő útvonalakat. Azok, akik elegendő időt töltenek vele, hamarosan megtapasztalhatják, hogyan fejlődik térlátásuk, térbeli memóriájuk - hasonlóképp az ugyanebben a számban bemutatott PLANEThez.

Sarruken



Száguldó robotok

Tervező:

Alex Randolph

Megjelenés:

1999

Kiadó:

Gémklub

Kategória:

absztrakt, valós idejű, logikai



10+ 1-99 30-40'



A JEM magazin hűséges olvasói megszokhatták már, hogy a lap oldalain mindig újabb és újabb cikksorozatot indítunk, amelynek egyes darabjait valamilyen közös jellemző köt össze. A mostani számban egy újabb sorozat harminnyolcadik darabját olvashatjátok, és reméljük, hogy a sorozat többi darabját még sok-sok hónapon keresztül megtaláljátok a lapban, ugyanis most egy talán mindennél nagyobb fába vágtuk a fejszénket: világ körüli útra indulunk. Számba vesszük azokat a társasokat, melyek témája hangsúlyosan egy-egy földrajzi helyhez, tájhoz, régióhoz kötődik, és ezeken keresztül utazzuk körbe a bolygót. Tartsatok velünk, keljünk útra, és ne csomagoljatok be sok mindent! A szükséges holmikat mi adjuk majd.





ISMERTETŐ

IKI

JAPÁN A TÁVOL-KELET TALÁN LEGFÉNYESEBBEN RAGYOGÓ CSILLAGA, AZ AZ ORSZÁG, AHOVA KEVESEN JUTNAK EL, DE MÉG KEVESEBBEKET HAGY HIDEGEN. JAPÁNNAK, A CSERESZ- NYEVIRÁGZÁS ÉS A SINTOIZMUS, A SZAMURÁJOK ÉS A NIN- DZSÁK, A SZUSI ÉS A SINKANSZEN, A MANGÁK ÉS AZ ANIMÉK,

A KAPSZULAHOTELEK ÉS A FAMETSZETEK ORSZÁGÁNAK REN- GETEG RAJONGÓJA VAN A TÁRSASJÁTEKOSOK ÉS A TERVEZŐK KÖZÖTT IS. ÉPP EZÉRT NÉMILEG MEGLEPŐ, HOGY A JAPÁN RÓL SZÓLÓ JÁTEKOK EGYIK LEGJELLEGZETESEBBIKE, AZ /IKI/ OLY KE- VESSÉ ISMERT HAZÁNKBAN.

10+ 2-4 60-90'



RÖVIDEN

Az Iki az Edo-korban (1603-1868) játszódik. Kereskedőket alakítunk, akik Edo (vagy ahogy ma ismerjük, Tokió) Nihonbashi városrészében különböző boltokat látogatnak meg, és utcai árusokat bérelnek fel, hogy minél nagyobb dicsőséget szerezzenek maguknak. Ehhez a tábla 8 mezőjén bábkkkal körbe-körbe fogunk szaladgálni, és minden mezőn (azaz bolton) igénybe vehetjük az oda tartozó akciót, illetve az arrafelé kószáló 0, 1 vagy 2 utcai árus valamelyikének szolgáltatását. A játék 12 hónapból - azaz 12 körből - áll, az év letelte után mindenki kap még egy bónusz újévi akciót, ezzel ér véget a játék.

A JÁTEKMENETRŐL

Az egyes körökben a játékosoknak először is el kell dönteniük, hogy 1, 2, 3 vagy 4 mezőt kívánnak előre haladni. A választott lépésszám határozza meg a körsorrendet is, ezért minden lépésszámot csak egyvalaki választhat. Mielőtt a játékos lépne, el kell döntenie, hogy az adott körben jutalmat kér (4 pénz), vagy inkább szeretne felbérelni egyet a tábla mellett található utcai árusok közül. Ha az utóbbit választja, ki kell fizetnie a jussát (ami 1-től 7-ig terjedő pénzüsszegbe kerülhet), majd választania kell a 8 bolthoz tartozó 16 bódé hely közül egy üreset, ahova helyezi újonnan megszerzett emberét. Ezután lépnie kell, és ha olyan mezőre érkezik, ahol található már utcai árus - akár a sajátja, akár másé -, a bolt mellett annak képességét is használhatja.

Míg a boltok akciói mindig ugyanazok, addig az elérhető utcai árusok képessége nemcsak játékról játékra, hanem egy parti közben is változik, ugyanis az árusok egy idő után nyugalomba

vonulhatnak, helyt adva ezzel újabbaknak. Hogyan zajlik ez tulajdonképpen?

Negyedévente - márciusban, júniusban, szeptemberben és decemberben - a kör végén eljön a fizetésnap, ekkor a játékosok egyrészt bevételeket kapnak árusaik után, másrészt ki kell fizetniük szolgálataikat. A fizetség minden esetben 1 bála rizs árusonként, a bevétel viszont a rizstől a fán, a pénzen és a szandálon át a győzelmi pontig sok minden lehet. A bevétel azon is múlik, hányadik szintű az adott árus: kezdetben az 1. szinten kerülnek játékba, de ha tulajdonosuk egyszer körbeér a táblán, vagy egy másik játékos használja a képességüket, szintet lépnek, a 3. szint után pedig nyugalomba vonulnak, lekerülnek a játéktábláról, tulajdonosuk elé. Egy nyugdíjas utcai árus igazi főnyeremény, hiszen fizetésnapon továbbra is szállítja a bevételt, fizetni azonban már nem kell neki, egyetlen bála rizst sem fogyaszt. Ráadásul ez a bevétel megegyezik azzal, amit 3. szintűként hozott - mondanom sem kell, a 3. szintű bevétel minden esetben jobb, mint az 1. vagy 2. szintű.

A játékban összesen háromszor - májusban, augusztusban és novemberben - tűzvész üt ki a városban, jobban mondva a tábla négy sarka közül az épp aktuálisan kisorsoltnál. Ez a táblára fixen rárajzolt boltokat nem érinti, az utcai árusok standjai azonban eléghetnek a katasztrófa során. Ezt megakadályozandó minden játékos növelheti különböző akciókkal és kártyákkal tűzoltási képességét - ha ez eléri az aktuális tűzvész erejét, akkor sikerül eloltania a tüzet. Ha az oltás a sarokban, az első érintett bódénál nem sikerül, a tűz továbbterjed a második, harmadik, majd negyedik helyre - közben minden egyes terjedésnél ereje eggyel mérséklődik -, ezt követően azonban kialszik, egy másik

negyedbe sosem terjed át.

A tűzoltási képesség azonban nem csak ezért fontos: minden hónap elején az a játékos választhatja meg először, hogy az adott körben hányat kíván lépni, akinek a legmagasabb ez az értéke.



MIBŐL LESZ A DICSŐSÉGES KERESKEDŐ?

Kezdetben mindenki meglehetősen szerény erőforrásokkal indul: 8 pénzzel, 1 bála rizzsel és 1 szandállal - ezen utóbbi eszköz felhasználásával a lépésünket toldhatjuk meg eggyel. Az utcai árusok ügyes kiválasztásával és elhelyezésével persze gyorsan lehet fejlődni, csak arra kell vigyázni, hogy a negyedévek végén ne legyen több árusunk, mint ahány bála rizzsünk van, különben el kell bocsátanunk valakit.

A játékban még kétféle nyersanyag létezik:

a fa és a koban, melyek az építkezéshez használhatóak. Minden partiban ugyanaz a 6 épület áll rendelkezésre, ezeket ugyanúgy a boltok mögé lehet lerakni, ahogy az árusokat is. Szerepet a játék végén játszanak, valamilyen módon mind győzelmi pontokat adnak tulajdonosaiknak.

Más kereskedős játékokkal ellentétben ugyanis itt nem a leggazdagabb játékos lesz a győztes, mert van külön győzelmi pont, ami többféleképpen szerezhető:

A játék végén

- » Minden megmaradt pénz $\frac{1}{2}$, minden fa 1, minden koban pedig 3 győzelmi pontot ér - a rizs és a szandál viszont értéktelen, hacsak nem építettük meg azokat az épületeket, amik ezekért adnak pontot.
- » Az utcai árusok 5 színben érhetők el; aki mind az 5 színből begyűjtött legalább egyet, 25, aki 4-ből, az 16, aki 3-ból, az 9, aki 2-ből, az 4, aki pedig csak egyetlen típusra specializálódott, az 1 győzelmi pontot kap.
- » A 8 bolt egyike a halpiac, ahol minden negyedévben két, negyedévről negyedévre változó fajtájú halat árúsítanak. A játék végén az a játékos, akinek mind a négyféle halból van legalább 1 példánya, 15, akinek 3-ból, az 10, akinek 2-ből, az 6, akinek pedig csak egyetlen hala van,

az 3 pontot kap. Ezen felül a 2. és 4. negyedév 1-1 hala önmagában is 7-7 pontot ér, cserébe az áruk is jóval magasabb kevésbé nemes fajtársaiknál.

- » A másik fontos helyszín a dohánybolt, ahol a játék folyamán összesen 4-4 pipát és pipadohányt kínálnak eladásra. A pipadohányok fajtától függően 2-3-4-5 győzelmi pontot érnek, a pipák pedig fokozzák vásárlóik tűzoltási képességét, illetve duplazzák a pipadohányok pontértékét - viszont több pipa esetén sem fogják azt négyszerezni.
- » A hatféle épület is győzelmi pontot ad.

A játék közben

- » Egyes utcai árusok aktiváláskor adnak ingyen, vagy más nyersanyagért cserébe győzelmi pontot.
- » Más utcai árusok bevételként, a negyedévek végén hozhatnak pontot.
- » A negyedévek végén, a bevétel fázisban meg kell vizsgálni, hogy az egyes negyedekben melyik színű utcai árusból van a legtöbb; az adott negyedben a domináns színű árusok tulajdonosai annyi pontot kapnak minden megfelelő színű árusuk után, ahány olyan színű árus volt a negyedben. (Azaz, ha egy negyedben van 2 piros, 1 zöld és 1 lila árus, akkor a piros árusok tulajdonosai kapnak győzelmi pontot, mégpedig 2-2-t. Ha mindkét piros árus egy kézben van, akkor ő 2x2, tehát 4 pontot kap.)

MIÉRT SZERETEM AZ IKI?

Régóta a kedvenceim közé tartoznak a különböző tablóépítő játékok, amilyen például a *RACE FOR THE GALAXY*, a *DICSŐSÉG RÓMÁNAK!*

vagy a *BIRODALMI TELEPESEK*.

Ebbe a műfajba hozott újat az IKI azáltal, hogy a megvásárolt kártyáim - jobban mondva árusaim - először nem közvetlenül hozzám, hanem a játéktáblára kerülnek, lehetőséget adva a többi játékosnak arra, hogy ők is használják, a tűzvésznek pedig arra, hogy elpusztítsa őket.

Az etetés ugyan közel sem olyan fájdalmas, mint pl. az *AGRICOLÁBAN*, ám ettől függetlenül nagyon jól kell egyensúlyozni a felbértelt árusok száma és a rizskészletünk nagysága között. Hasonlóképp, könnyen lehet, hogy az egyik vagy másik árus vonzó képességgel bír, ám ha már az adott színből rendelkezünk



lappal, előfordulhat, hogy mégis inkább egy elsőre kevésbé kíváncsi lehetőséget érdemes választanunk.

Egyedinek tartom a körök elején levő lépésválasztó mechanikát is. Jó stratégia lehet, ha minden körben megpróbálunk minél többet lépni, ezáltal gyorsítva fel árusaink szintlépését, ám ezzel arra kárhozzátjuk magunkat, hogy általában utolsóként kerülünk sorra a körben. Ez különösen akkor fájdalmas, ha a függébben reagáló játékosok felvásárolják előlünk a kinézett halat, pipadohányt vagy utcai árust, sőt, az is előfordulhat, hogy sikerül nyugalomba vonultatniuk azt az árusukat, akinek az akciójára ácsingóztunk.

ÖSSZEFOGLALÓ

Az *IKI* egy nagyon jól összerakott, egyedi - szerintem gyönyörű - grafikával rendelkező, közepes nehézségű, bár nem túl intuitív, euró típusú szettgyűjtős, tablőépítős társasjáték. A japán kultúra iránt rajongóknak abszolút kötelező darab, ők már csupán a kártyák és a táblák alapos nézegetésével is boldog percekhez juthatnak maguknak. Emellett persze mindenki másnak is melegen ajánlom, aki szereti a nem túl nehéz, de nem is túl könnyű játékokat. A szerencsefaktor a konkurenciához képest egy hajszálnyival talán magasabb, hiszen mindhárom tűzvéstől sorsoljuk, hogy melyik sarokban tör ki, ám ez a kockázat a



tűzoltási képesség növelésével kezelhető. A [CATANBÓL](#), [TICKET TO RIDE](#)-ből kinövő családoknak, és egy kis lazításra vágyó gamereknek egyaránt jó szórakozás lehet az *IKI*.

Sarruken



IKI

Tervező:
Koota Yamada

Megjelenés:
2015

Kiadó:
UTSUROI

Kategória:
szettgyűjtős, tablőépítős



10+ 2-4 60-90'



ISMERTETŐ

7+ 1-8 15'

BANANAGRAMS

SOKSZOR FELMERÜL A KÉRDÉS, HOGY MI EGY SIKERES JÁTÉK TITKA. EZ LEGALÁBB OLYAN KOMOLY KÉRDÉS, MINT AZ ÖRÖKLÉTRE VÁGYÓK "MI AZ ÖRÖKLÉT TITKA" KÉRDÉSE. NOS, ÚGY GONDOLOM, HOGY EGYIKRE SINCS TÖKÉLETES ÉS MINDEN IGÉNYT KIELÉGÍTŐ VÁLASZ, CSAK AZ EGYÉN ÁLTAL MEGFOGALMAZOTT SZUBJEKTÍV VÉLEMÉNY, AMELY A SAJÁT FEJÉBEN ÖSSZERAKOTT TÖKÉLETES VILÁGBAN ELFOGADOTT ÁLLÁSPONTOT KÖZLI. ÍGY VAGYOK EZZEL ÉN IS, AMIKOR A TÖKÉLETES JÁTÉK RECEPTÚRÁJÁT PRÓBÁLOM MEGFOGALMAZNI, ÉS EHHEZ ESZKÖZKÉNT A CÍMBEN SZEREPLŐ JÁTÉKOT HASZNÁLOM. IGAZ, EZ A JÁTÉK A PIACON FELLEMLHETŐ JÁTÉKTÍPUSOK EGYIKÉBE, AZON BELÜL IS A SZÓJÁTÉKOK KÖZÉ TARTOZIK, ENNEK ELLENÉRE MEGKÍSÉRLEM ELMONDANI, MIÉRT TARTOM ÉN EZT A TÖKÉLETESNEK.



EGY BANÁNNYI BETŰ

A játék nem csak nevében, de kiserelésében is hajaz egy banánra, miszerint egy pofás, banán formájú szütyőben lapul meg. A szütyő első ránézésre megszámlálhatatlan, a SCRABBLE-ből jól ismert műanyag, élesen csörömpölő betűlapkáktól, elegánsabban mondvá kövektől duzzad, és ezzel végeztem is a részletes játéktartozék bemutatásával. A játékot 2-6 fő játszhatja, ennek ellenére mi már 9-en is üztük, és ezzel a játékra szánt idő egy fikarcnyit sem nőtt. Minden játék előtt ízlésesen elhelyezzük a köveket képpel, azaz betűvel az asztal felé nézve, és ebből játékoszámtól függően mindenki elvesz maga elé meghatározott számút, majd egyszerre felfordítják azokat, és már indul is a játék.

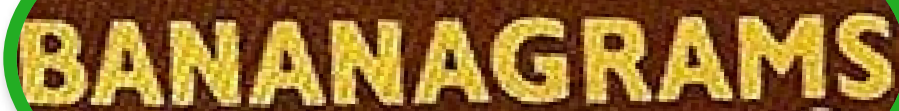
JÁTÉK A BETŰKKEL

Mindenki maga előtt fog építkezni, amit tábla híján a csupasz asztalon kénytelen elkövetni, rábízva magát a fantáziára. Mivel egyik játékosnak sincs üres mezővel ékesített Füles magazinja, így a szavakat egymáshoz kapcsolva kénytelen megalkotni egy kérdések nélküli tökéletes keresztrejtvényt. A szabály igen egyszerű, miszerint akárhány követ felhasználva alkossunk értelmes (ehhez akár az értelmező kéziszótárt is igénybevehetjük) magyar szavakat, melyek a korábban alkotott szavakhoz kapcsolódnak a helyesírási szabályok betartásával. Ennek értelmében a szavak egymásra merőlegesen születnek meg előttünk, és itt rajzolódik ki saját keresztrejtvényünk. Ékezetek nincsenek, és ezt fontos kihangsúlyozni, mivel ez egy nehezítő és nem elhanyagolható eleme a játéknak. Szándékosan nincsenek ékezetes betűk, de a helyesírási szabályait követve a korábban „Ö”-nek lerakott „O” egy másik szóban is „Ö” kell,

hogy legyen. Ha valamelyik játékos annyira, de annyira ügyes és okos volt, hogy az előtte lévő, a játék elején kapott összes követ felhasználta, akkor hanyag könnyedséggel odaveti mindenki elé a tényt, hogy most húzniuk kell egy újabb követ, beleértve saját magát is. Ennek a fordulatnak minden esetben elfojtott, mélyről jövő mormogás szokott a kísézőzenéje lenni, melyet a többi, húzásra ítélt játékos ad elő, a capella. Az is igen gyakori jelenség, hogy valaki olyan "szerencsés", hogy az összes „Y” és a hozzá hasonló, a magyar nyelvben hasznosnak mondható betű halmaza a birtokában van, és naná, hogy pont akkor nincs rájuk szüksége. Ekkor egy általa kiválasztott követ betűvel lefelé viasztesz a még az asztalon lévő kövek közé, és helyette húz másikat. Hármát. Ezt érdemes olyankor is elkövetni, amikor vannak felhasználásra alkalmas betűink, mivel a további betűk a további lehetőségek tárházát nyitják meg. A játék addig tart, amíg valakinek elfogy az összes maga előtt lévő betűje, és az asztalon már nincs annyi kő, hogy azokból minden játékos tudjon újat felvenni. Ekkor megelőlegezhetjük neki a győztes címet, mivel a szabály szerint ő nyert.

PONTOZÁS

Na, olyan nincs. Ebben a játékban nem kapnak pontokat a játékosok, viszont mindenki más ellenőrizi a magát győztesnek kikiáltó játékos szavakból szőtt hálóját, és lázasan keresi a rést a Ha homokszem került a gépezetbe, és ezt megtalálják, akkor a korábban magát győztesnek kikiáltó játékos kiesik, a többiek pedig folytatják a molyolást maguk előtt. Ha nem találják hibát, akkor nemes egyszerűséggel az érintett játékos lesz a győztes, a többiek meg visszavágót követelnek, hogy bizonyítani tudják, képesek ők is ilyen bravúrra, csak most nem voltak jó betűik.



BANANAGRAMS®

ÉS AKKOR JÖJJÖN A VÉLEMÉNYEM

Szerintem az elmúlt évek legszórakoztatóbb szójátéka a *BANANAGRAMS*. Megvan benne a játékosok által generált időszűke miatt kialakult feszültségszint, az ékezetek hiányából fakadó állandó rettegés a szavakban rosszul alkalmazott betűk miatt ("a másik szóban még jó volt ez a betű"-szindróma), és a nem elhanyagolható felismerés, hogy milyen szép és érdekes szavaink vannak, amiket valamiért (ki érti, miért?) nem használunk a köznyelvben. Ajánlom mindenkinek, aki tud írni-olvasni, szeret sokat nevetni, és nem mellesleg kedveli az olyan játékokat, ahol megvillanthatja minden elképzelés felett álló szókincsét.

drcsaba



Bananagrams

Tervező:

Rena Nathanson, Abe Nathanson

Megjelenés:

2006, 2016

Kiadó:

Piatnik

Kategória:

valós idejű szójáték



7+



1-8



15'



PIATNIK



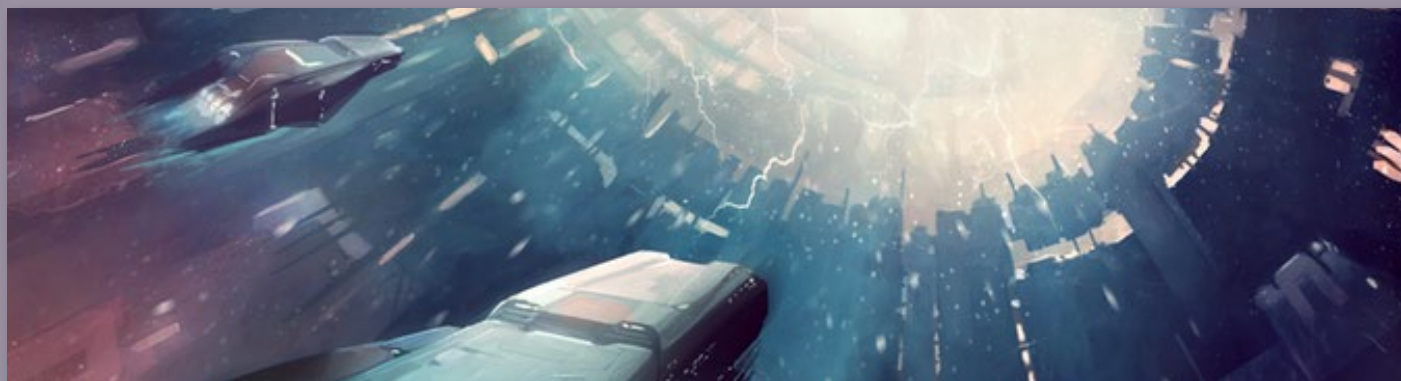
ISMERTETŐ

WARPGATE

A LETT INDIE KIADÓ, A *WOLFF DESIGNA* MÁSODIK JÁTÉKÁT IS *ARTYOM NICHIPUROV* NEVE FÉMJELZI. AZ ELŐZŐ ALKOTÁS, A MAGA NEMÉBEN EGYEDÜLÁLLÓ ASZTALI MOBA, A *GUARDS OF ATLANTIS* UTÁN MOST EGY KEVÉSBÉ EGYEDI, DE SZÉPEN ÖSSZERAKOTT, SCI-FI TÉMÁJÚ JÁTÉKOT KAPTUNK. A VÉGTELEN UNIVERZUM MEGHÓDÍTÁSÁNAK TÉMAKÖRÉT ELÉG

14+ 1-4(6) 90'

SOKAN FELDOLGOZTÁK MÁR, AZ EGYSZERŰTŐL A VÉGLETESEN KOMPLIKÁLTIG BŐVEN VAN VÁLASZTÉK A ZSÁNER RAJONGÓINAK. EGY ILYEN NÉPES MEZŐNYBEN NEM IS INDULT DÖCCENŐMENTESEN A *WARPGATE*, A KICKSTARTER KAMPÁNY CSAK MÁSODIK LENDÜLETRE ÉRT EL SIKERT. MEGÉRTE BESZÁLLNI? LÁSSUK!



ALKATRÉSZEK

A történet meglehetősen sablonos. Adott az űr egy szelete, ahová megérkeznek a különböző fajok, hogy versenyre keljenek a galaxis uralmáért. Természetesen a különböző fajok mind kapnak valamilyen speciális képességet, nem is gyengéket, a játék mégsem erre lett kihegyezve. Mielőtt elmélyednénk a szabályokban, nézzük, mit rejt a doboz. Az én verzióm az alap kiadás, azaz négy játékos számára biztosítja az alkatrészeket. Létezik egy hatfős változat is, ami további pluszokat is tartalmaz.

Az asztal közepét egy modulárisan felépülő tábla uralja. Apró változatosság ez, kicsit minden játszma más lesz tőle. Minden játékosnak kijelölt indulási pontja van, ezt nevezzük Warpgate-nek, ami gyatra fordításban a tér és az idő görbületének kapuja. A tábla kezdetben üresen ásítozik, de hamarosan megtelik, sőt, a játék utolsó harmadára igen szűkösen is bizonyul.

Minden játékos kap egy karaktertáblát is. Ezen olvashatja a faja történetét és speciális képességét, illetve ide kell lehelyezni minden körben egy-egy lapot a forduló elején kézbe kapott négy közül. Kap még mindenki egy marék újráművet és egy kutató drónt. A parti megkezdése előtt minden játékos elhelyezheti a drónját és három űrhajóját a saját Warpgate-jére. Játékosonként két pakli kártya is kiosztásra kerül. A 12 akció lap mindenkinél egyforma, míg a 8, a harcok során használandó taktikai lapból – a választott fajtól függően – egy lap egyedi lesz mindenki számára. Mindenki a saját színének megfelelő

kolonizáló lapkákat is maga elé teszi. Miután kiosztunk egy-egy felfedezés lapot (ami a gyakorlatban egy célkártya), a játékos előkészület be is fejeződik.

A tábla mellé lekerül a játékoszámtól függő nagyságú felfedezés, kutatás és taktikai pakli, illetve a kereskedelmi tokenek kupaca. A felfedezés és a kutatás lapok közül felcsapunk kettő-kettőt, ezek lesznek az elsőként megszerezhetőek. Ha sikerült kezdőjátékost is választani, indulhat a háborúskodás.

EGY KÖR MENETE

A játékmenet négykörös fordulókra van felosztva. A saját körében minden játékos kiválaszt egyet a kezében tartott akciólapon, és azt az adott kört jelző területre teszi a tábláján. Minden lapon két akció látható, amiből egyet lehet végrehajtani. Ha valamilyen oknál fogva egyik akció sem tetszene, úgy ezek helyett egy új lap is húzható, növelve ezzel a következő körben a választási lehetőségek számát. Mivel a forduló végén minden kézben maradt lap a dobópakliba kerül, ez utóbbi lehetőséget csak végső esetben érdemes választani.

Az akciók egy részével űrhajóink egy csoportját tudjuk a táblán lévő bolygók között mozgatni. Az egész játékra érvényes, hogy egy bolygóra való belépésünket csak ellenséges hajók akadályozzák. A kutató drón és a bolygóra telepített idegen kolóniák nem tartóztatják fel az új hódítókat. Az űrhajók számára olyan akciókat választhatunk, mint mozgás, mozgás támadással,

kereskedés, új hajók játékba hozása a készletből. A drón mozgatásához és a kolonizáláshoz külön akció tartozik. Taktikai lapot az előléptetés akcióval tudunk szerezni. Az akciókat egy-egy szín jelöli, szöveges és rajzos segítséget is kapunk hozzájuk, így az érthetőség és az áttekinthetőség csillagos ötös.

A **WARGATE** központi motorja az egyes körökben elérhető szorzószám. Minden lapunk úgy hivatkozik az általa

játékos választhat egy lapot az adott színben. A kutatás lapokkal erős, az egész további játékra érvényes képességekhez jutunk, így érdemes gyűjtenünk őket, főleg, hogy az elszámolásnál még győzelmi pontot is érnek.

A kolonizálás ügyes kimatekozása nem egyszerű feladat. A játéktáblán a bolygók csoportosítva jelennek meg, ezeket nevezzük szektoroknak. Első lépésben azokra a bolygókra, amelyeket saját űrhajónk tart felügyelete alatt, elhelyezhetünk egy előőrsöt vagy egy kolóniát. Amennyiben ott jelenleg egy másik játékos tokene található, azt levesszük, elfoglalva ezzel a bolygót korábbi tulajdonosától. Ha a szektorban már van saját kolóniánk, akkor az új bolygó is kolónia lesz, egyéb esetben csak előőrs. Természetesen itt is működik a körönkénti szorzó, az első körben hiába uralunk sok-sok szabad bolygót, csak egyet tudunk fennhatóságunk alá vonni. Ha előőrs kerül a bolygóra, meg kell vizsgálnunk az adott szektort. Ha itt már minden bolygó hozzánk tartozó előőrsöt mutat, akkor az előőrsök a kolónia oldalukra fordulnak. Ha sikerült az adott kolonizálási akcióval olyan bolygón kolónia oldalára fordítani tokent, amelynek megfelelő színű lap található a felcsapott

felfedezés lapok között, hozzájuthatunk egy új felfedezés laphoz. Ezt a lapot vakon választjuk, csak a megszerzése után tudjuk meg, milyen célt ad. A célkártyák gyűjtése és teljesítése nagyon hasznos, a játék végi elszámoláskor minden teljesített lap öt pontot hoz! Kicsit komplikáltnak hat ez a rész, de a gyakorlatban logikusan működő, élvezetes taktikai elem.

végrehajtható akcióra, mint X lépés, X hajó, X lap, ahol az X az adott kör sorszáma. Például a lap, amivel további hajókat hozhatunk be, az első körben egyszeres szorzót kap, azaz egy új egységet jelent. Ha ugyanezt a lapot a negyedik körre időzítjük, akkor már négyszeres a szorzó! A szorzót a megszerzett kereskedelmi tokenekkel tudjuk növelni, akciónként eggyel. Egyszerűségében nagyszerű ez a megoldás.

Miután mindenki végzett a negyedik körével is, a kezdőjátékos token tovább vándorol, mindenki húz négy új lapot, ha kell felfrissítjük a megszerezhető lapokat, és máris folytatódik a küzdelem.

A parti végét több esemény is kiválthatja. Ha kiürül a felfedezés vagy kutatás pakli, illetve ha az utolsó kereskedelmi token is gazdára lelt, eljön az utolsó forduló, majd a pontozás. Utóbbiba beleszámít minden teljesített célkártya, a megszerzett fejlesztések, a megszerzett taktikai lapok és a kereskedelmi tokenek. Meglehetősen izgalmas a végső elszámolás, szinte sohasem az nyert a tesztek alatt, akire gondoltunk menet közben.

AZ AKCIÓK

A játékmenet, mint az látható, egyszerű. Az akciók sem túlkomplikáltak. A táblán a mozgás hexákban mért, amibe a bolygók nem, csak a közöttük lévő tér számít be (az űrhajók pályára állnak az elért bolygó körül). Szerencsére azért minden mozgás akciónak van valami kis trükkje. Az egyikkel támadni nem lehet ugyan, de egy körben akár két csapatunk is léphet, a másik dupla X távolságra visz, vagy éppen csapatösszevonással több bolygóról rohanhatunk le egyet. Új hajókat kétféleképpen hozhatunk be: megjelenhetnek a Warpgate-en tömegesen, vagy a bolygók körül keringő hajóink mellett egyesével.

A kutató drónok meglehetősen furcsa kinézetű minit kaptak, de mint tudjuk, a KS-en még mindig ezzel lehet előrenyomulni. A drón csak akkor mozoghat, ha képes olyan színű bolygóra érkezni, amellyel egyező szín található a felcsapott kutatás lapok között, és ott nincsenek ellenséges hajók. Ha ez sikerül, a

A kereskedés hasznos, de nehezen kivitelezhető akció. A bolygók egy része mellé kereskedelmi jelet nyomtattak. A kereskedés során rendelkezünk kell olyan bolygóval, ahol a saját űrhajónk állomásozik. Ez a kiválasztott hajó indul el kereskedelmi útra, amelynek során kötelezően érintenie kell egy további, nem ellenséges kereskedelmi bolygót, majd továbbhaladva, az útját egy harmadik, szintén szabad kereskedelmi bolygón kell befejeznie. Az első és második, illetve második és harmadik bolygó maximális távolságát az X határozza meg. Egy sikeres kereskedés jutalma a kereskedelmi token. Ez – a mellett, hogy a játék végén három pontot ér – egy akció X értékének eggyel való növelésére is használható. Miután használtuk, a token az üres oldalára fordul, de számos lehetőség kínálkozik a visszafordítására.

Az utolsó akció az előléptetés. Ennek során a fejlett taktikákat és hősöket tartalmazó lapok közül tudunk megszerezni egyet, amit aztán a saját taktikai paklinkba keverünk.

HARC

Ha egy bolygón összetalálkozik két ellenséges űrhajó flotta, harcra kerül sor. Mindkét játékos a taktikai húzópaklijából felhúzik két lapot, választ egyet, a másikat eldobja. A kiválasztott lapokat egyszerre kijátsszák, majd összeszámolják a flottájuk erejét. Ezt a lapon látható szorzószám és a csatában résztvevő saját hajók szorzata adja. Érdekes fordulat, hogy számos lapon a szorzó nulla, ami végeredményként is nullát jelent. A csatát megnyerő játékos megszerzi az adott bolygó feletti uralmat, a vesztesnek pedig a csúfos visszavonulás marad egy saját bolygóra. Miután a harc lezajlott, kiértékelésre kerülnek a kijátszott lapokon található szövegek. Ennek során hajók pusztulhatnak el mindkét oldalon, illetve további hasznos és káros események következhetnek be.

Általánosan elmondható, hogy minél gyengébb egy lap, annál erősebb hatású lehet a szövege. Így néha érdemes a csatába eleve vesztes félként is belemenni, azért, hogy a csata utáni következmények pozitív hatását megkapjuk (pl. kereskedelmi token visszafordítása vagy új taktikai lap húzása, esetleg egy szabad kolonizálás).



JÓ A WARPGATE VAGY SEM?

Nehéz a kérdésre egyértelmű választ adni, mert nagyban függ attól, hogy milyen várakozásokkal és főként milyen társasjátékos múlttal ül le mellé az ember. Megfigyeltem, hogy a fantasy témájú játékokhoz még a hardcore gamerek is elnézőbben állnak hozzá, szemben a sci-fi-vel, amitől mindig komolyabb stratégiai kihívásokat várunk. A WARPGATE szembemegy ezzel a trenddel, és bár belépő családi játéknak nem ajánlanám, de a már némi gyakorlattal rendelkezők számára könnyen emészthető. Ezt segíti a jól felépített szabálykönyv és a rövid játékidő is. Egy parti négy játékoskal sem nyúlik túl a dobozon megjelölt 90 percen.

A játék legnagyobb erőssége az akciókban keresendő. A 15 darab kártyán elosztott akciók – melyek közül számos többször is előfordul – érdekesen alkotnak párokat. A forduló elején igazán jó móka megtervezni a köröket, aminek során el kell döntenünk, hogy egy akciót minél hamarabb, de alacsony szorzóval hajtunk-e végre, vagy kivárunk egy magasabb szorzót, megkockáztatva ezzel, hogy ellenfeleink megelőzzenek minket.

A fajunk fejlődése látványos, a kifejlesztett technológiák nagyon jó képességeket adnak, bár egyes lapok ereje között azért érezhető némi egyensúlyi anomália. A szűkös választási lehetőség nem hagy túlzottan nagy taktikai szabadságot. Amit elérhetünk, azt érdemes megszerezni, és a játék további lépéseit hozzáigazítani. Ugyanez a helyzet a célkártyákkal is, amikhez talán még nehezebb hozzájutni. Ezeket ráadásul vakon választjuk, ami tovább nehezíti a sikeres végrehajtásukat.

Egy akcióválasztó játék ott bukik el, ha a játékos a körében nem tud semmiféle, számára hasznos akciót végrehajtani. A WARPGATE ezt az akadályt jól veszi, bár azért időnként kialakul olyan helyzet, hogy bármennyire is ügyesen tervezünk, csapdába kerülünk. Különösen igaz ez a drón mozgatására, ami csak akkor léphet, ha olyan bolygóra megy, ahol hozzá tud jutni egy új fejlesztéshez. A pálya széléről szerencsétlen lapjárás esetén nagyon nehéz visszavergődni.

A harcrendszer picit elnagyolt, bár még éppen határon belül van. Ez nem egy harci játék, ezt észben kell tartani, a csata számos esetben más taktikai lehetőségek elérésének közvetett eszköze, ami jó és érdekes. Ha egy bolygó különösen értékes számunkra, akkor azért meg lehet védeni, illetve vissza is lehet szerezni. Az

előőrök és kolóniák gyorsan cserélődnek a térképen, ami egy dinamikus játék képét adja, ezzel is emelve a játékelményt.

Számomra egy játék tetszési indexét jól meghatározza, hogy egy parti után máris elkezdem-e elcsomagolni, vagy azon morfondírozok, beleférne-e még egy menet? Ha így tekintem, a WARPGATE nagyon jó játék, mert ahogy véget ér, már készíteném is elő a következő menetet. Arról nincs tudomásom, hogy Magyarországon kapható lenne, de a kiadó oldalán némi dollár ellenében könnyen beszerezhető.

A dobozban találunk még további tokeneket is, a gyakorlottabb játékosok a hozzájuk tartozó szabályt az Interneten keresztül tudják megszerezni. Picit furcsa megoldás, de azért jó, hogy van! Ahogy a solo mód is, amit egyszer próbáltam ki, így nagyon sarkos véleményt nem szeretnék róla mondani. A szabályok picit zavarosak, maga a játékmenet pedig nagyon száraznak tűnt.

Ahogy máskor, így most sem egyedül teszteltem. A következőkben a pajtikák véleményét olvashatjátok.

KATI

Ez egy egyszerű, könnyen megérthető játék. Az űrhajós témák nem a szívem csücskei, más tematikával lehet, hogy jobban tetszene.

DANI

Könnyed, gyors játék. A plusz felhúzott lapok forduló végi eldobása miatt nem lehetett hosszabb stratégiát kiépíteni, ez nem tetszett. A harc taktikájának megértése kicsit nehézséget okozott nekem. Azoknak ajánlom, akik szeretik az űrhajós, területfoglalás társasokat, de egy könnyedebb játékra vágnak.

ZOLI

Nekem tetszenek azok a játékok, ahol a kijátszható akciók növelhetők, mégis egy fordulóban fix számú akciót lehet csak lejátszani, ezáltal az adott helyzethez igazodva jó kis kombókat lehet összehozni. Tetszik, hogy nem fix kör után fejeződik be, hanem amikor valamilyen eseményt elértünk, és hogy a játék végi pontozás dönt. Jó, hogy van lehetőség akadályozni, gyengíteni a játékos társakat.

kolos





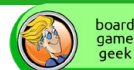
Warpgate

Tervező:
Artyom Nichipurov

Megjelenés:
2018

Kiadó:
Wolff Designa

Kategória:
területfoglalás, kézből gazdálkodás



14+ 1-4(6) 90'



ISMERTETŐ

FAE

GYORSAN ELŐREBOCSÁTOM, HOGY NEKEM TETSIK EZ A JÁTÉK, DE ETTŐL MÉG SZERETNÉM ŐSZINTÉN KIFEJEZNI KRITIKUS VÉLEMÉNYEMET IS, SZÓVAL ELFOGULATLANSÁG NÉLKÜL, BÍRÁLÓ SZEMMEL DICSÉRNİ AZT. MOST, HOGY EZT ÍGY RÖGZÍTETTÜK, LÁSSUNK NEKI A JÁTÉKSZABÁLYOK ÉS A JÁTÉKÉLMÉNY ISMERTETÉSÉNEK, AMI - LÉVÉN ABSZTRAKT JÁTÉK - ELÉG RÖVID LESZ, BÁRHONNAN IS NÉZZÜK.

10+ 2-4 30'

ISMERŐS SZERZŐ

LEO COLOVINI neve elég ismerősen kell, hogy csengjen a játékszerető és -ismerő közönség számára. Ő az, akinek volt pár jobb és pár gyengébb játéka is; eléggé tág a szórás, ami a szerzeményeinek a minőségét illeti. Jobb eresztsései közé tartozik a [GOLDEN HORN](#), a [CARTAGENA](#) vagy a [VENEZIA 2099](#). Ez utóbbiban is megjelenik annak a mechanikának egy változata, ami a *FAE* gerincét is adja, azaz a hálózatosan kapcsolódó mezőkön lépkedés és az üres mezők kialakulásával kapcsolatos valamilyen következmény.

A játék sztorija szerint valamilyen képzeletbeli világ mélyén szellemek által kísértve egy klán druidái összegyűlnek, hogy tiszteljenek az ősi lények előtt. Mi ez a baromság? - kiáltottam fel, persze csak magamban. Miért kell minden játék mögé egy tolkien világot álmodni, még ha annyira erőltetett is? Ez egy absztrakt játék, simán elzötyögne sztori nélkül is. Ugorjunk is inkább!

A játék elején a játékosok húznak egy olyan kártyát, ami megmondja a titkos identitásukat, azaz a színüket. Ez persze a játék végéig rejtve marad, de idővel ki fog derülni a többiek számára, ez szinte elkerülhetetlen. Fontos, hogy a játék során a színek kapnak majd pontokat, és nem a játékosok, és csak a végén derül ki, hogy ez kinek hozza meg a győzelmet.

Kezdeként az 5 különböző színű, összesen 60 druida figurát a játéktábla 60 mezőjére tesszük, úgy, hogy egy 5 mezőből álló régióban mindig 5 eltérő színű figura legyen. A tábla mellé tesszük még a plusz pontokat adó kártyákat, és gyakorlatilag 5 perc előkészület után mehet is a játék.



FAE EGYSZERŰSÉGŰ JÁTÉK

Ezt a szóviccet egyszerűen nem tudtam nem elsütni, és tulajdonképpen azóta várom, hogy leírhasam, hogy átvettem a játékot cikkírássra. És nem is túlzok vele, tényleg egyszerű a játék. Vagy csak annak tűnik?

Amikor a játékos sorra kerül, megfogja az egy adott mezőn álló összes druidát, és átmozgatja egy olyan szomszédos területre, ahol van egy vagy több druida. Üres mezőkre nem lehet lépni. Folyókon át lehet kelni, tavakon nem, illetve ha 7 vagy több figura van egy helyen, akkor ők már nem mozdulhatnak onnan.

Ez a mechanika biztosítja, hogy a druidák egyre csak tömörülnek, és az egyszer kiűrt mezőkre sosem lépnek már vissza, valamint az az útvonal is lezárul, hiszen üres mezőn átlépni sem szabad.

Ennek a nagy mozgásnak egy célja van: olyan csoportosulást létrehozni, amelyiket csak üres mezők vesznek körül, ekkor ugyanis pontozunk. Elsőnek is felhúzzuk a játék elején a tábla mellé tett kártyák közül az elérhető legkisebb értékűt. Annak alsó fele mutat egy mező típust: ha ezen áll az elszigetelt csoport, akkor pech, ugyanis az összes druida lekerül a tábláról, vissza a dobozba, egy szem pontot sem kap egyik szín sem.

De még akkor sem lehetünk nyugodtak, ha nem egy ilyen ún. átkozott terepen állunk, mert ha minden színből van az elszigetelt



mezőn figura, akkor le kell venni azokat, amikből csak egy van ott. És csak ekkor jön a pontozás.

Ez úgy zajlik, hogy megnézzük, hány druida maradt összesen a mezőn, és mindegyik szín, amelyik ott szerepel, ennyit lép előre a pontozásávon (vagyis minden szín ugyanannyit lép). Ha az elszigetelt csapat olyan mezőtípuson áll, amelyiket az előbb felhúzott kártya felső fele mutat, akkor az ott jelölt ponttal meg kell növelni a kapott pontokat; megint csak minden ott szereplő szín ugyanannyit lép. Aki kiváltotta a pontozást, elteszi ezt a kártyát maga elé, és ez neki a játék végén egy pontot fog érni.



GETAFIX (VAGY MÁS NÉVEN PANORAMIX)

A játéknak akkor van vége, ha a tizenkettedik kártyát is felhúzzák (vagyis sor került 12 pontozásra), vagy ha már nem lehet szabályosan lépni egyik figurával sem. Ekkor a játékosok felfedik titkos identitásukat, majd annyit lépnek a saját színű jelölőjükkel a pontozósávon, ahány kártyát begyűjtöttek. Ennyi.

Nos, a játék értékelését először számomra egy kicsit zavarta, hogy rosszul játszottuk. Ez ugye az Álmoskönyv szerint nem jó jel, messzemenő következtetések levonására nem alkalmas. De

mégis, van benne valami, hogy mit rontottunk el. Mi ugyanis két szabályt néztünk be, de teljesen ösztönösen. Egyrészt a pontozásnál annyiszor léptük le a megadott pontszámot, ahány figura az adott színből ott állt a mezőn. Ez kellőképpen széthúzta a mezőnyt, és arra sarkallt, hogy a saját színünket próbáljuk elszigetelni, még ha kisebb létszámú csoportokban is, mert így csak mi kaptunk pontot, még ha kevesebbet is. Másrészt a játék végén annyi pontot adtunk a színek pontjaihoz, amennyit a kártya jelölt, tehát aki az utolsó értékelést kiváltotta, 5 pontot zsebelhetett be, nem csak egyet. Ezzel megint jól széthúztuk a mezőnyt, elég nagy pontkülönbségek alakultak ki.

Vagyis amikor ezeket a hibákat kiiktattuk, azaz szabályosan játszottuk a játékot, akkor a kiegyenlítő mechanizmusokkal és a pontkülönbségeket tompító szabállyal egy viszonylag egyben tartott mezőnyt értünk el, kis különbség döntött a győztes személyéről. Ezt lehet szeretni vagy nem szeretni, ízlés kérdése. Legalább a titkos karakter garantálja, hogy ilyen helyzetben nem adatik meg a lehetőség a királycsinálásra. A szabályok következetes alkalmazása, ha lehet, még nagyobb agyalásra készíti a játékosokat. Bár a FAE tematikusnak álcázott, de egyáltalán nem az, viszont az absztrakt jelleget egy bizonytalansági tényezővel megbonyolítja, így érdemes kipróbálni ezt a nem szokványos megoldást alkalmazó újdonságot.

Csak ajánlani tudom azoknak, akik szeretik az absztrakt játékokat!

drkiss



Fae

Tervező:

Leo Colovini

Megjelenés:

2018

Kiadó:

Z-Man Games, Delta Vision

Kategória:

titkos szerepes, absztrakt



10+ 2-4 30'

DELTA VISION



ISMERTETŐ

CARPE DIEM

MIUTÁN ÉN ELÉG NAGY STEFAN FELD RAJONGÓNAK TARTOM MAGAM, HISZEN EDDIG MEGJELENT 28 JÁTÉKA KÖZÜL 24-GYEL MÁR JÁTSZOTTAM, ÉS AMI MÉG ÁRULKODÓBB, HOGY EBBŐL 20 MEG IS VAN NEKEM, ÍGY NYILVÁN MINDIG FOKOZOTT ÉRDEKLŐDÉSSSEL VÁROM ÚJABB JÁTÉKAIT. STEFAN FELD 2018-BAN KÉT JÁTÉKKAL JELENTKEZETT, A FORUM TRAJANUMMAL ÉS A CARPE DIEMMEL. EZEK KÖZÜL CSAK AZ UTÓBBI AZ, AMIVEL EZ IDÁIG TALÁLKOZTAM. EGYÉBKÉNT FELD TOVÁBBRA SEM PIHEN, HISZEN 2019-BEN IS MEGJELENIK EGY [ÚJ JÁTÉKA](#).

A JÁTÉK LELKE A CSILLAG ALAKÚ KÖR

A Carpe Diem egy lapkalerakós játék, amely mechanizmusnak az egyik leghíresebb alapjátéka a [CARCASSONNE](#), de természetesen számos játék alkalmazta sikeresen ezt a mechanizmust. Maga FELD is használta például a [CASTLES OF BURGUNDY](#) vagy az [AMERIGO](#) játékaiban, de nála eddig még nem volt ennyire hangsúlyos a lapkalerakás, mint ennél a játéknál.

A játék kezdetén mindenki kap egy táblát, amely köré egy keretet kell építeni. Erre a táblára kell lapkákból felépíteni a saját gazdaságunkat, halastóval, tyúkóllal, mezőkkel, épületekkel. A lapkákon különféle épületek és mezők találhatók, ezek néha egy lapkából állnak (pl. piac, szökőkút, pékség), de a nagy részük 2, ritkábban 3 lapkából áll. Ha sikerül megcsinálnunk a teljes mezőt, épületet, akkor jutalmat kapunk (pl. pénzt, halat, kenyeret, zöldséget).

A tábla köré épített keretek mindig kicsit mások, és az ott lévő minták mutatják meg, hogy megfelelő építkezés esetén miért kaphatunk pontokat. A lapkákat egy hétoldalú csillag csúcsaiba helyezzük el négyesével. Innen lehet majd négy fordulóban, fordulónként 7 körben elvenni őket és leépíteni a táblánkra. Minden csillag csúcsból két másik helyre tudunk átmenni, de ha beadunk egy kenyeret, akkor bárhová elugorhatunk. Ez a csillag valójában egy kör is lehetne, ahol előre és hátra léphetünk egyet ingyen, de így csillagként ábrázolva sokkal izgalmasabban néz ki.

Szóval az ember lép egyet, és elvesz egy lapkát a négyből. Akik később idelépnek, már csak a maradékból választhatnak, illetve három játékosnál az utolsó lapkát, kettő játékosnál az utolsó kettőt kidobjuk a játékból; így oldották meg, hogy a játék 2-4 főnél is ugyanolyan szoros legyen.

10+ 2-4 45-60'



ÉS ISMÉT EGY SÁV EGY FELD JÁTÉKBAN, AMI SOK MINDENT MEGHATÁROZ

Amikor a 7 kör véget ért, akkor megnézzük, hogy ki meddig jutott a táblán lévő sávon. Ezen a sávon akkor tudunk haladni, ha megfelelő területre építkeztünk, illetve az erre szolgáló speciális épületet megépítettük. Aki elől van, lehelyezi a pontszámláló korongját a játék elején felrakott célkártyák közül az általa kiválasztott kettő közé, és azt a két célkártyát értékeli: pl. 4 pontot ér minden zöldségpárunk, 1 pontot ér minden leépített szökőkutunk, stb. A sávon a második helyezett tehet le másodiknak korongot (természetesen oda nem tehet, ahová más játékos már rakott korongot), a harmadik harmadiknak, és így tovább.

A következő fordulóban újból feltöltjük a csillagot lapkákkal, és ismét jön 7 kör, amiben lapkákat lehet elvenni és lehelyezni, majd újból jön egy pontozási fázis, és így megy ez négy fordulón keresztül. Az első három fordulóban sok olyan lapka van, amelyen többféle épület vagy mező is van, amelyeket tovább lehet építeni, az utolsó fordulóban felhelyezett lapkák viszont segítenek lezárni a még nyitott mezőket, épületeket.

A játék végén megkapjuk azt a pontot, amit az említett sávon elértünk. Ez tipikus FELD, mert végig meghatározza a sorrendet a forduló végi értékeléskor, és a végén még pontot is ér. Ezen kívül a megmaradt termékeinkért kapunk pontokat, a célkártyákért, amiket akkor kapunk, ha szökőkutakat építünk le, és pontokat kapunk az épületeink után, az azokon lévő kéményekért.

Továbbá mindenkinek a pályája köré rakott minden keretlapkán van 2-2 célja. Ha megfelelő oszlopban vagy sorban sikerült a megfelelő mezőt vagy épületet lerakni, akkor megkapjuk érte a pontokat. Tapasztalataim szerint ez elég sokat számít, mert a végső pontszám negyede is származhat ebből az egy pontozási részből.

FELD RAJONGÓK ELŐNYBEN

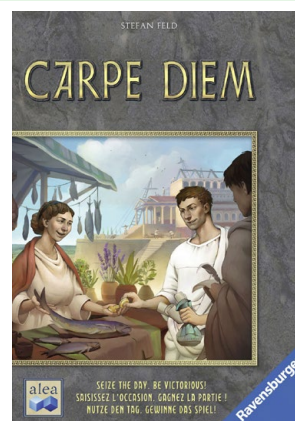
Összességében ez egy gyors és viszonylag egyszerű játék, nem pedig a *FELDTŐL* megszokott összetett, bonyolult pontsaláta, így akár kezdők is próbálkozhatnak vele. A kivitelezés elfogadható, az ábrák egyszerűen, könnyen értelmezhetők, a játék teljesen nyelvfüggetlen. A cím által sugallt ókori témához semmi köze, bármilyen más témával is meg lehetett volna jelentetni. A győzelmi pontokat kártyákon kapjuk meg, ami szerintem elég béna, lehetett volna a tábla köré nyugodtan egy pontozó táblát rakni, nem véletlenül készítették a rajongók hozzá inkább egy *PONTOZÓFÜZETET*.

A játék jól működik, jól összerakott darab, még akkor is, ha nincs benne semmi kiemelkedő. Jól működik a lapka elvételének mechanizmusa, ahol a játékosok versenyt futnak egymással, hogy a megfelelő lapkához jussanak. A pontsávon való előremenetel is egy versenyfutás, hiszen nem mindegy, hová tudjuk pontozó korongunkat lehelyezni. Ha lemaradunk, akkor azt veszélyeztetjük, hogy a legjobb pontozó helyeket befoglalják előttünk. Szóval a játék egészen érődik egy kis versenyfutás a legjobb lapkákért, a legjobb pontozó helyekért, és ez szórakoztatóvá, izgalmassá teszi a

játékot, még akkor is, ha nem ez Feld legjobb játéka.

Nem bántam meg a beszerzését, már csak azért sem, mert ez a hetedik Feld játék, ami az *ALEA NAGYDOBOZOS* sorozatában megjelent, és így jól mutatnak a polcomon egymás mellett. De ez már igazából gyűjtői szemlélet, ezért is a játékot inkább a *FELD* rajongóknak ajánlom kipróbálásra, ha épp nem egy agyégető játékra vágynak.

maat



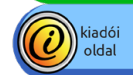
Carpe Diem

Tervező:
Stefan Feld

Megjelenés:
2018

Kiadó:
alea

Kategória:
lapkalerakós, pontgyűjtős



10+ 2-4 45-60'

INTERJÚ

COREY KONIECZKA

COREY KONIECZKÁT ITTHON LEGTÖBBEN TALÁN A STAR WARS: LÁZADÁS ÉS AZ IMPERIAL ASSAULT JÁTÉKOKRÓL ISMERHETIK, BÁR A BATTLESTAR GALACTICA ÉS AZ ELDRITCH HORROR IS AZ Ő NEVÉHEZ FÜZŐDIK. A VELE KÉSZÍTETT INTERJÚBAN A MOZIFILMEK TÁBLÁRA ÁTÜLTETÉSÉNEK KIHÍVÁSÁIRÓL ÉS A KOOPERATÍV JÁTÉKOK SIKERÉNEK TITKAIRÓL MESÉL.



JEM: Nagy Star Wars-rajongónak kell lenni ahhoz, hogy jó játékot tudj tervezni?

CK: Azt nem tudom, hogy csak így működhet-e, de az biztos, hogy nekem a kedvenc univerzumom volt, amikor felnöttem. Újra és újra megnéztem a filmeket, minden videójátékkal játszottam, ami megjelent, és számolatlanul olvastam a Star Wars könyveket.

JEM: Hogyan készültél fel a Star Wars-os munkákra? Leírásokat olvastál például az űrhajók tűzerejéről, esetleg újranezted a filmeket?

CK: Soha nem nézem meg ilyenkor a filmeket, viszont nagyon sok kutatómunkát végzek. Valóban tisztában kellett, hogy legyek a bolygók és űrhajók sajátosságaival, ezért sokszor felpattantam a netre, hogy utánanézzek egyes részleteknek. Sohasem tudhatod, mikor lesz szükséged mondjuk az X-szárnyú végsebességére.

JEM: Mi volt a legnehezebb és a legizgalmasabb pillanat a STAR WARS: LÁZADÁS és az IMPERIAL ASSAULT tervezésekor?

CK: Amikor licenszelt játékot tervezek, mindig a témára fókuszálok. Melyek azok a jelenetek, amiket a játékban szeretnék megidézni? Hogy alakítom úgy a karaktereket,

hogy azok a filmben szereplőkre hasonlítsanak? A legizgalmasabb az egészben az, ahogy a kedvenc világom életre kel, illetve maga a megjelenés. Amikor a játékosok felismerik azokat az előbb említett momentumokat, amiket nagy gonddal igyekeztem beleszőni a játékba.

JEM: Szintén érdekes kihívás lehetett, amikor részt vettél a DESCENT és a TWILIGHT IMPERIUM újabb kiadásainak újrarendezésében. Hogy nyúl az ember az ilyen klasszikusokhoz?

CK: Amikor egy új kiadás elkészítésében részt veszek, a célom mindig az, hogy megfejtsem az eredeti játék lényegét. Ez lehet a mechanika vagy maga a játékmenet, ami azzá teszi a játékot, ami. A TWILIGHT IMPERIUM negyedik kiadásánál tanácsadóként vettem részt; főleg abban segítettem, hogy kiválasszuk azokat az elemeket, amiket érdemes változatlanul megtartani, illetve azokat, amiket még jobbá tudnánk tenni. A harmadik változatnak a kártyarendszere például briliáns volt, ezért ahhoz nem nyúltunk. A kereskedelmi és technológiai résznél azonban úgy éreztük, modernizálásra szorulnak, ezért főleg azokra koncentráltunk.

JEM: A BATTLESTAR GALACTICA játékok 2008-ban jelent meg, az egyik első fecske volt a kooperatív társasjátékok táborában. Azóta 10 év telt el, és valóságos forradalom zajlott le. Szerinted miért ilyen népszerű ez a műfaj?



CK: Annak, hogy most van ennek a játéktípusnak az aranykora, szerintem az az oka, hogy ezeknél a játékoknál az embereket összehozza a közös cél. Márpedig ez különösen fontos egy olyan korban, amikor a világ egyébként nagyon megosztott.

JEM: Te személy szerint miért szereted őket, miért terveztél belőlük többet is?

CK: Játsszani is nagyon szeretek velük, nagy rajongója vagyok a kooperatív játékoknak, mert a bajtársiasságról szólnak, és együtt éljük át a kalandokat. Az ilyen esték általában nagy pacszásokkal és közös ünnepléssel végződnek.

JEM: Nehezebb kooperatív játékot tervezni? Mikor dől el nálad, hogy egy játék kooperatív vagy kompetitív lesz?

CK: Nem hiszem, hogy nehezebb, egyszerűen csak mások a feladatok. Én legtöbbször már az induláskor tudom, mit fogok tervezni. Azt kell jól kigondolni, hogy milyen kihívások elé állítsuk a játékosokat, és milyen stratégiák segítségével tudják majd ezeket leküzdeni.

JEM: Egy korábbi interjúdban különbséget teszel kooperatív játék és csapatjáték között. Hogyan definiálsz az egyiket, illetve a másikat?

CK: A tisztán kooperatív játékokban mindannyian egy oldalon állunk, ennek megfelelően ugyanazok a céljaink. Ha együtt nyerünk vagy együtt veszünk, az egy kooperatív játék. A [BATTLESTAR GALACTICA](#) az én felfogásom szerint ezzel szemben egy csapatjáték. A játékosok egyik fele az emberekhez, a másik fele a Cylonokhoz tartozik, és a két csapat más-más módon tud nyerni.

JEM: Van olyan kooperatív játék, amit szívesen terveztél volna te magad?

CK: A [SHERLOCK HOLMES: CONSULTING DETECTIVE](#), ami egy kooperatív dedukciós játék. Briliáns és jóval megelőzte a korát, még csak hasonlót sem csinált senki azóta.

JEM: A FANTASY FLIGHT GAMES kötelékébe tartozol, fixen nálad vagy tervezői állásban. Vannak előnyei és hátrányai egy ilyen státusznak? Gondolok arra, hogy nem minden ötleted illik bele

a kiadó koncepciójába, cserébe viszont nyilván előnyt élvezel a külsősökkel szemben, ha egy új játék megjelentetéséről van szó.

CK: Én inkább csak az előnyeit érzem, abból rengeteg van. Tehetséges, hatalmas tapasztalattal rendelkező, kreatív munkatársakkal vagyok körülvéve, akiknek a segítségével az ötleteim életre kelnek. Ráadásul a kiadó foglalkozik a marketinggel, az értékesítéssel, a terjesztéssel, így nekem tényleg csak a tervezésre kell koncentrálnom.

Ádám



Corey Konieczka

Életkor:
37 év

Nemzetiség:
amerikai

Leghíresebb játékai:
[StarCraft](#), [Battlestar Galactica](#), [Descent \(2. kiadás\)](#), [Star Wars: X-Wing Miniatures Game](#), [Eldritch Horror](#), [Star Wars: Imperial Assault](#), [Star Wars: Lázadás](#), [Twilight Imperium \(4. kiadás\)](#)

Kedvenc játék:
Acquire

Kedvenc játéktípus:
tematikus játékok és azok a játékok, amikben van valami új ötlet

Utoljára játszott társasjáték:
Arkham Horror 3. kiadás

Kedvenc tervező:
Richard Garfield



BESZÁMOLÓ BOARD GAME 12

KÍVÁNCSI VOLTAM ARRA, HOGY MEKKORA POTENCIÁL VAN A MAGYAROKBAN A TÁRSASJÁTÉK-TERVEZÉSRE. TI IS? NOS, MÁRCIUS 30-ÁN ITT VOLT AZ ALKALOM, HOGY A VÉGÉRE JÁRJUNK. ÉS CSAK AZÉRT NEM ÍROM LE, HOGY A "SOHA VISSZA NEM TÉRŐ" ALKALOM, MERT HA MINDEN IGAZ, EZT A RENDEZVÉNYT MINDEN ÉVBEN MEG FOGJÁK RENDEZNI.



Most viszont még csak az első ilyen zajlott le azon a bizonyos szombaton, és mint ilyen, új, formabontó és eredeti volt az ötlet: adjunk kreatív emberek alkotta csapatok kezébe egyforma játék alkatrészeket, és nézzük meg, hogy a nap végére képesek-e kihozni belőle egy épkezláb játékkötletet.

A hivatalos kiírás szerint 2019. március 30-án Magyarországon első alkalommal rendeztek társasjáték-tervező bajnokságot az A-gameshop és a Csokonai Művelődési Ház közös szervezésében. Az A-gameshop az A-GAMES kiadó webáruháza; a kiadó már több sikeres saját fejlesztésű játék és Kickstarter-kampány révén, illetve több sikerjáték forgalmazójaként ismert, és most ismét valami újat hozott a magyar társasjátékos életbe.

A verseny különlegessége az volt, hogy minden résztvevő

csapatnak az A-gameshop által előzetesen összeállított társasjáték alkatrészekből álló egyen dobozból gazdálkodva, 12 óra leforgása alatt kellett egy működő társasjátékot megtervezniük. Ez volt a Board Game 12, röviden a BG 12 kiindulópontja. Az értékes nyeremények mellett a legjobban szereplő csapat – amennyiben a játék megfelel a kiadó követelményeinek és elvárásainak – az A-GAMES-szel közösen folytathatja a fejlesztést, és amint a játék elkészül, az kiadásra kerül.

A verseny 9 órakor kezdődött és este 21 órakor fejeződött be. A fent nevezett napon 76 csapat, összesen csaknem 400 ember jelent meg a Csokonai Művelődési Házban, a CSOKI-ban Rákospalotán. Majdnem szó szerint a csilláron is lógtak, ami annak volt köszönhető, hogy az eseményre a vártól jóval többen jelentkeztek.

A hangulat utánozhatatlan volt! Reggel hullámokban érkeztek a csapatok, gyanítjuk, azért, mert akkor futottak be a buszok a legközelebbi megállóba. Őszinte öröm volt rátekinteni a versenynek helyt adó teremre. Az asztaloknál tapintható volt a sem izgalomnak, sem feszültségnek nem nevezhető, mégis valamilyen felfokozottsággal jellemezhető hangulat, az alkotás, a tervezés, az ötletelés atmoszférája. Mindenki előtt cetlik, fakockák, jegyzetfüzetek, laptopok, tollak, ceruzák. A résztvevők átlagéletkorát 30 évre saccolom, és tippem szerint ez már az a generáció, akik kiskorukban CATANt játszottak, majd a Játsház projektben "edződve" telítődtek élménnyel és tapasztalatokkal. És most eljött az idő, hogy ezt saját ötletekre váltsák, és megmutassák, hogy mit tanultak, és most ők mit csinálnának máshogy, jobban. Biztos vagyok benne, hogy ez a rendezvény 2 éve még korán lett volna, 2 év múlva meg már későn, de most tökéletes volt az időzítése.

Néhány villanás, benyomás, foszlány a versenyről, egy két elkapott mondat. Mi lenne, ha a viking megölné a szörnyet? - kérdezte egy srác egy lánytól. A labirintusnak lerakott lapkákra rádobva egy kártya, rajta a felirat: Gyógyulás. Nagy tanácskozás az egyik asztalnál: De hogy találja meg a cica a saját színű gazdáját? Összefutottam egyik ismerőssel, aki előadta, hogy olyan játékot tervez, amit csak úgy lehet játszani, hogy adott számú felnőtt és adott számú gyerek játssza együtt, mert egy játékon belül mást játszanak a felnőttek és a gyerekek. És végül egy cetli az egyik emeleti asztalon: Nem adtuk fel, csak kimentünk a kertbe.

Mert hogy a kert is tele volt, a sátrak, a fűvön a pokrócok, mindenki agyalt, tervezett. Nagyon jó érzés volt, ha nem is versenyzőként, de legalább érintőlegesen részese lenni ennek az eseménynek. A mi munkánk ugyanis ezután kezdődött csak igazán: felbontani a lezárt dobozokat, átrágni magunkat a szabályokon, és zsűrizni a leadott pályaműveket. A döntésre viszont még várni kell, mivel az ünnepélyes eredményhirdetés május 25-én lesz.

drkiss



Támogatóink



További partnereink:



Köszönjük, hogy elolvastad a JEM társasjátékos magazin
74. számát!

A következő szám megjelenését június 1-re tervezzük.

Klubok! Kiadók! Figyelem!

Meghívunk titeket, hogy bemutathassátok magatokat a magazin
hasábjain, és segítsetek a tartalom bővítésében.

Ha be akartok szállni, írjatok a jemmagazin@gmail.com címre.

